SOLDIER OF FORTUNE 2

ЗВЕЗДНЫЕ *КОМПЬЮТЕРНЫЕ* И *ВИДЕО* ИГРЫ

10 (115) *май* 2002

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР

ДЕМИУРГИ: ВТОРАЯ ЭПОХА



120 страниц

STAR WARS SPECIAL

ИГРЫ: Star Wars: Knights of the Old Republic, Star Wars Galaxies, Star Wars: Galactic Battleground: Clone Campaigns, Jedi Knight II: Jedi Outcast

10 ЛЕТ 2002
(game)land
www.gameland.ru
9 771609 103003 10>

ИГРЫ: Dark Planet: Battle For Natrolis, Bruce Lee: Quest of the Dragon, Vivisector, "Европа II"

ПОСТЕРЫ: American Conquest, "Сокровища Эльдорадо"





С 15 АПРЕЛЯ ПО 31 МАЯ
ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА
НА **2002** ГОД

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России под-писка производится по "Объединенному каталогу 2002" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".

Подписной индекс:
"Страна Игр" 88767, 93508
"Страна Игр"+CD 86167, 26153

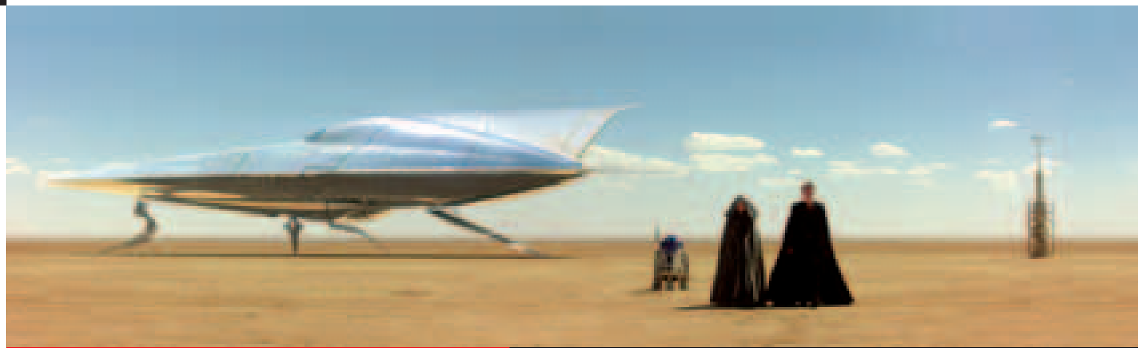
Оформить подписку через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте **www.gameland.ru**

В НОМЕРЕ

WWW.GAMELAND.RU
10(115) май 2002

NEWS

STAR WARS SPECIAL



ХИТ?

PREVIEW

REVIEW

ПОСТЕРЫ

В ЖУРНАЛЕ С CD
ФОРМАТ A2





ONLINE

КИБЕРСПОРТ

ТАКТИКА

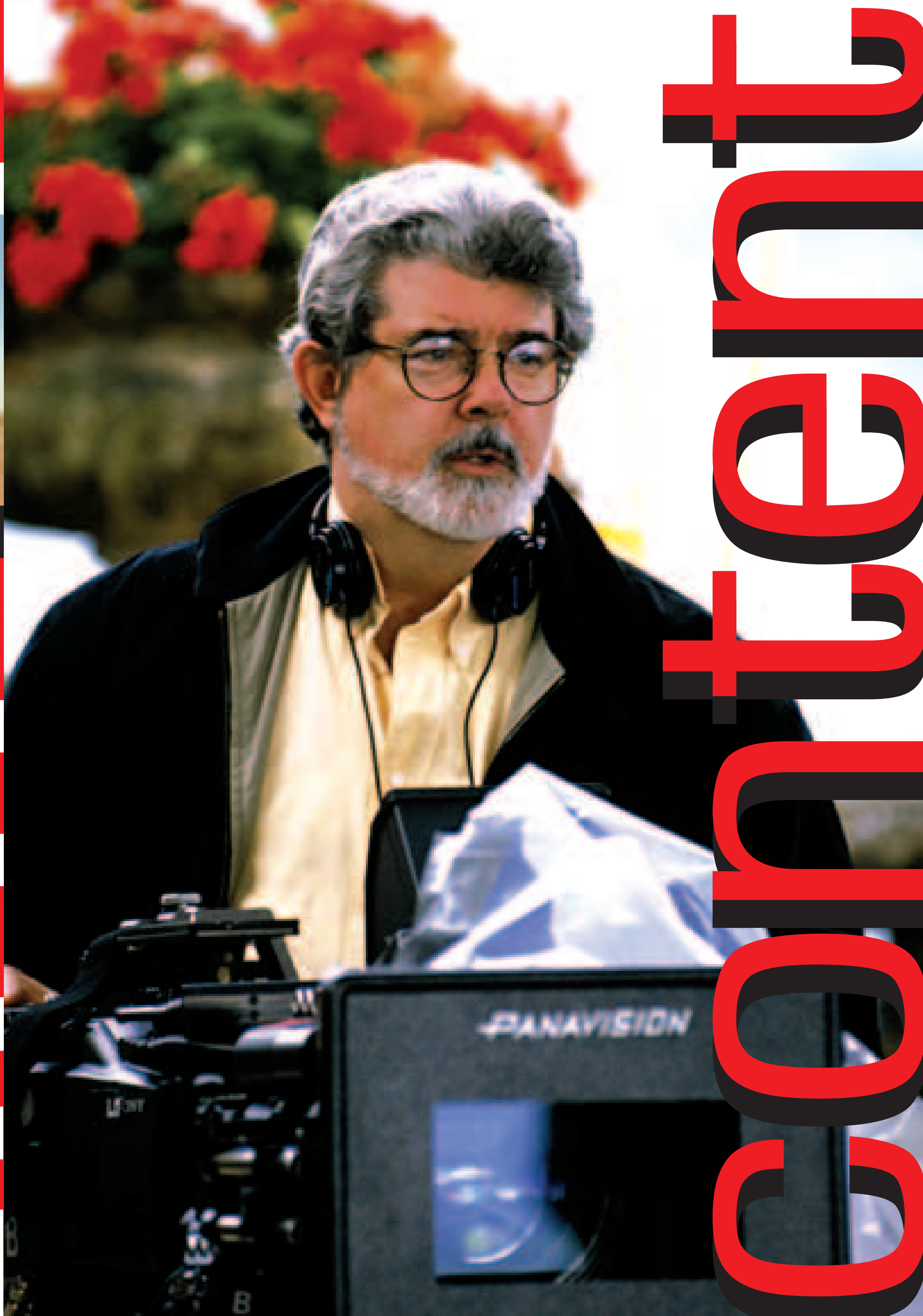
ЖЕЛЕЗО

FANDOM

WIDESCREEN

КОДЫ, ПИСЬМА

СПИСОК ИГР



content



EDITORIAL

Общий привет!

Они грянули. Под мощный рокот двигателей стремительных X-Wing'ов. Под зловещее уханье световых мечей. Под отрывистое попискивание ехидного R2D2... Грянули «Звездные войны». Во всех уголках земного шара, на десятках языках – и все в один день, единая мировая премьера. Игнорировать коллапс было невозможно, и мы решились на дерзкий эксперимент. Сделать мега-материал, посвященный Star Wars. И только им. От хронологии вселенной до ляпов в фильмах. От игр до фэндома. По полной, чтобы вы убедились – Star Wars есть нечто большее, нежели несколько «Эпизодов».

Насколько вам по душе такая идея? Последние полгода мы аккуратно усиливали материалы, обозначенные лейблом Cover Story. Материал по Star Wars – апогей. И теперь мы задаем вам закономерный вопрос – оно надо? Два с лишним десятка полос – это солидная часть журнала, и смело отдавать их одной теме мы можем лишь с вашего «добро». Пишите, голосуйте на сайте, а мы в ближайшее время отрапортуем о результатах.

Что дальше? Следующий номер будет высокохудожественным. Мы расскажем вам о музыке в играх и играх в музыке. О лучших японских художниках, отметившихся в популярных ролевиках. О самом ожидаемом... Впрочем, не будем разгонять все клубы тумана – пусть останется пара сюрпризов. Для пущей интриги.

До скорого!
Юрий Поморцев

На обложке: Анакин Скайуокер, более известный как Дарт Вейдер. "Страна Игр" выражает благодарность компании "Гемини фильм" за предоставленные материалы.

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
Swarm Rampage

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Скрины к 7 статьям номера;
Morrowind Title Music;
Morrowind Battle Music

ПРИМОЧКИ
Navy Seals: Quake 3;
Unreal - Defence Alliance beta 1;
Unreal - Defence Alliance beta 1.1 update;
Half Life - The Opera;
Half Life - The Opera 1b update

ВИДЕО
Блитцкриг;
Корсары 2;
C&C: Generals;
Thumb Wars;
Star Wars TROOPS;
Star Wars - Boba Fett Cartoon

СТАТЬИ
Baldur's Gate II: Shadows of Amn;
Stupid Invaders

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch

ПАТЧИ
ИЛ 2: Штурмовик v. 1.04;
Демиурги v. 105beta2;
Civilization III v. 1.21f;
Warrior Kings v. 1.3

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	Samsung
03 обложка	Media 2000
04 обложка	1С
01	(game)land подписка
06	Журнал "Хулиган"
07, 09	Акелла
11	Nokia
13, 21, 27, 43, 47, 49, 51	Media2000
17	Журнал Computer Gaming World
53, 55, 85, 89, 105, 107	1С
59	Спецвыпуск журнала "ХАКЕР"
63	МДМ-кино
65	Полигон
67	АБКП
69	Журнал "Мобильные Компьютеры"
77, 93, 97, 109	Руссобит-М
79	E-Photo Магазин
80, 83, 100, 114, 115	E-Shop
81	Премьер-Видео
87	Журнал "Official PlayStation Россия"
95	Журнал "ХАКЕР"
99	Невада
102	(game)land-сайт
111	E-Photo
101	к/ф "Гонки"
116	ЦНТ

СТРАНА ИГР
№10 (115) май 2002
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* главный редактор
Виктор Перестукин *perestukin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Валерий Корнеев *valkorn@gameland.ru* редактор "Видео"
Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* редактор
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru* редактор
Юрий Воронов *voron@gameland.ru* редактор CD
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор "Онлайн"
Юлия Барковская *july@gameland.ru* корректор
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

ART
Миша Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ервнад Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ООО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* технический директор
Игорь Акчурин служба безопасности и связь
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 55 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Миша Огородников*



1С НА КОМТЕКЕ

PC С 23 по 26 апреля фирма "1С" предоставляла всем посетителям Комтека уникальную возможность самостоятельно оценить такие многообещающие игры, как "**Корсары II**" от "Акеллы" и "**Блицкриг**" от Nival Interactive. На центральном стенде буйствовали пираты: рычали и стреляли из пушки, привлекая внимание к соответствующему проекту. Впрочем, этого не требовалось. От желающих не было отбоя. Над головами игроков огромный экран демонстрировал батальные панорамы из "Блицкрига". Корреспондентам "СИ" повезло немного больше. "1С" на закрытом просмотре допустила жадных до новинок журналистов до загадочного "**Периметра**" от "К-Д ЛАБ". Игра находится на стадии сборки и должна выйти к концу 2002 года. Удалось посмотреть почти готовый квест "**Джаз и Фауст**" от "Сатурн-Плюс" (май 2002) и погонять в "**Машинки**" от Creat Games (осень 2002 года). Всего под патронажем "1С" в разработке находятся 26 игр, часть из которых будет издана в 2003 году: "**Дальнобойщики 3**" от "Софтлаб-НСК", "**Вторая Мировая**" (рабочее название) от "1С" и Maddox Games, "**Пограничье**" от "Сатурн-Плюс", "**Бен Ган**" (рабочее название) от "Акеллы".

ИГРЫ КАК ПРЕДВЫБОРНАЯ АГИТАЦИЯ

PC Губернатор Миннесоты Джесси Вентура (Jesse Ventura) всерьез задумывается над возможностью использования компьютерных игр в качестве одного из средств поднятия рейтинга. Главным героем проекта будет сам Джесси, в прошлом звезда Мировой Федерации Рестлинга, а игры будут как продвигать в массы идеи самого Вентуры, так и критиковать его оппонентов. Единственная загвоздка – законы запрещают делать подарки избирателям. А потратить деньги на сомнительную игру охотников найдется немного.

ИСК ПРОТИВ ACCLAIM

PC Гэрри Гривас (Harry Grivas) и Родерик Кон (Roderick Kohn) обвинили Acclaim Entertainment в незаконном использовании их композиции This is Extreme! Y2K (1999 and Beyond) и требуют прекратить использование композиции, изъять из магазинов и уничтожить непроданные копии игр, а также выплатить компенсацию в размере **$1.750.000**. Acclaim заявляют, что ни в чем не виноваты и собираются до последнего защищаться в суде.

SHINY ПРОДАНА!

PC Покупателем стала Infogrames, заплатившая Interplay Entertainment, предыдущим владельцам Shiny Entertainment, порядка **47 миллионов** долларов, и вместе с девелоперской компанией получившая перспективные проекты **The Matrix Reloaded** и **The Matrix Revolution**. Представитель Interplay Эрве Каен (Herve Caen) заявил следующее: "Мы очень рады соглашению с Infogrames. Для Interplay и инвесторов эта сделка означает повышение стабильности и создает предпосылки к росту компании. Продажа Shiny сократила расходы, и теперь команды Interplay могут сфокусироваться на продолжении разработки игр серий Baldur's Gate и Icewind Dale".

КАДРОВЫЙ КРИЗИС В NWC

PC Несмотря на более чем удачные продажи **Heroes of Might & Magic IV**, в команде разработчиков остался только один человек (подробности – в прошлом номере). В связи с чем возникает резонный вопрос о поиске багов и последующем выпуске патча как к Heroes of Might & Magic IV, так и к Might & Magic IX, ряды разработчиков которого также значительно сократились. В 3DO на эту тему пока молчат.

MAX PAYNE ПРИХОДИТ НА ЭКРАНЫ

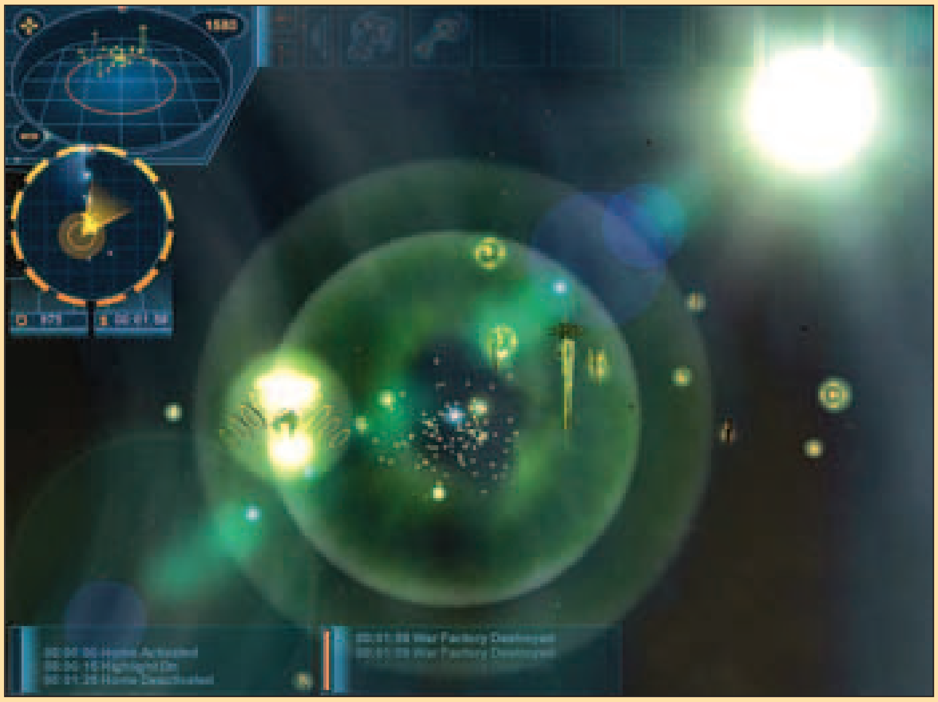
PC Шон Райан (Shawn Ryan) взялся за написание сценария для объявленного ранее фильма по мотивам **Max Payne**, который выйдет на Dimension Films. Сценарий, впрочем, не блещет оригинальностью – раскрытие нехороших агентов DEA, месть за смерть жены и ребенка и т.д. Сам Шон, напротив, полон оптимизма. "Когда Боб Вайнстейн, шеф Dimension, предложил мне написать сценарий, это привело меня в полный восторг".

RPG ИЛИ ACTION?

PC Скотт Хост (Scott Host), создатель Demonstar и Raptor, работает над новой игрой, которую сам описывает как "простую RPG с космическими кораблями". Естественно, трехмерную. По словам Скотта, у игроков будут некие базы, на которых они смогут покупать оружие и боеприпасы, после чего будут отправляться в секторы – зарабатывать деньги, чтобы потом тратить их на все те же оружие, боеприпасы и ремонт, а для того, чтобы попасть в некоторые локации, потребуются ключи. Обещаны deathmatch и cooperative. Все это, конечно, хорошо, но не дает покоя один вопрос: а где же здесь, собственно, RPG, пусть даже и простая?

ГОТОВ PROJECT EARTH: STARMAGEDDON

PC **Project Earth: Starmageddon**, трехмерная космическая стратегия в реальном времени от DreamCatcher, готова и ушла на золото. Среди несомненных достоинств игры издатели отмечают подробнейшие модели космических кораблей, достойное визуальное и звуковое оформление, уникальное дерево технологий, доступный интерфейс, плюс черные дыры и телепортеры (warp gates), которые должны способствовать повышению увлекательности игрового процесса. Искусственный интеллект, как обещают, будет учитывать психологический, социальный и эмоциональный аспекты, а играть можно за одну из трех рас (люди и два вида чужих). Выйдет игра ближе к концу мая.



Одна из заявленных разработчиками особенностей игры – все управление сосредоточено на одном экране.



E3 ОБОЙДЕТСЯ БЕЗ HOMEWORLD

PC В прошлом номере, в разделе "Слухи", мы упомянули о таком повороте дел. Теперь пришло официальное подтверждение и разъяснение ситуации. **Homeworld 2** действительно не будет показан на E3, а вместе с ним **Tribes Fast Attack** и **Emperor: Rise Of The Middle Kingdom**. По словам представителей Sierra, первые две игры будут продемонстрированы позже, когда они смогут привлечь к себе больше внимания, но Emperor попросту не готов для показа на выставке. **SWAT: Urban Justice** и **Counter-Strike: Condition Zero** будут представлены, но увидят их лишь избранные, т.к. демонстрация этих игр пройдет за закрытыми дверями.

РАСШИФРОВКА НОВОЙ РЕЙТИНГОВОЙ СИСТЕМЫ

Общие впечатления от игры – наш строгий, но справедливый вердикт.

Все положительное и хорошее – за что мы активно начисляли баллы.

Все негативное и плохое – за что мы решительно снимали баллы.

Для спорных проектов – альтернативное мнение с альтернативной оценкой.

Финальный балл, который мы выставляем по следующему ранжиру:

- 1 и 1,5 – бегите, как от чумы!
- 2 и 2.5 – мы вас предупреждали
- 3 и 3,5 – на ваш страх и риск
- 4 и 4,5 – ниже среднего
- 5 и 5,5 – на полное безрыбье
- 6 и 6,5 – неплохо, но не более
- 7 и 7,5 – хорошо, но можно лучше
- 8 и 8,5 – отлично, близко к идеалу
- 9 и 9,5 – шедевр, почти совершенство
- 10 – всех времен и народов!

+ **Все лучшее из первой части перекочевало и во вторую. На месте остались и океаны крови, и оторванные конечности, и циничный мистер Маллинс в главной роли. Маньякам и извращенцам посвящается.**

– **Скрипты — это, конечно, круто, но во всем надо знать меру. Некоторые места игры представляют серьезную сложность из-за своей непродуманности. Да и вообще, обилие багов сильно портит игровой процесс.**

9,0

РЕЗЮМЕ:

Таким и должен быть сиквел Soldier of Fortune. Raven сумели сделать геймплей более насыщенным, не пожертвовав духом оригинальной игры. Приз в номинации «наши оправданные ожидания».

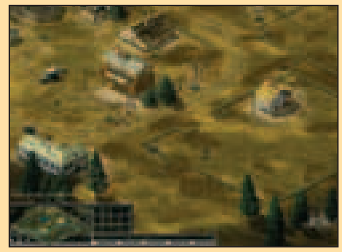
АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ:

Академик: Я не согласен! Я протестую! Это все уже было! Где оригинальность? Где новые веяния? Где новое супероружие? Я возмущен и негодую! **2**

АЛЕКСАНДР ЛЯШИН

ТО ЖЕ САМОЕ, ТОЛЬКО ЕЩЕ ЛУЧШЕ

PC В августе выйдет PC-версия **Sudden Strike II**, согласно тексту пресс-релиза, "возвращающая игроков во Вторую Мировую, с абсолютно новыми кампаниями и пятьюдесятью никогда ранее не виданными юнитами". Список наций, за которые можно поиграть пополнился Японией, а игра в целом, со слов представителя CDV USA Роберта Пикенса (Robert Pickens) – "рядом новых опций, которые придали игре свежий вид, от дополнительных юнитов и новых атакующих построений до разрушающихся зданий и изменений погоды". В России издателем станет "Руссобит-М".





ЕЩЕ ОДИН АДД-ОН К "КАЗАКАМ"

PC GSC Game World анонсировали проект "**Казаки: Снова война**" (в английском варианте – **Cossacks: Back To War**), являющийся вторым add-on'ом к снискавшим неплохую популярность "Казакам". Как положено, в дополнение будет много новых миссий (порядка 100), новые нации (Швейцария и Венгрия), каждая с двадцатью уникальными зданиями и четырьмя эксклюзивными юнитами. Из дополнительных войск появятся турки, алжирцы и бедуины. Релиз – осенью.

ANARCHY SPECIAL

PC Funcom анонсировала специальное издание онлайновой RPG **Anarchy Online**. Помимо обновленной версии самой игры, коробка (с новым





оформлением) содержит бонус-диск с PDF-версией романа **Anarchy Online: Prophet Without Honor**, видеоролики, четыре вещи из саундтрэка, руководство на шести языках, море концепт-арта и обоев для Windows. Также счастливые обладатели коробки обнаружат в ней руководство по созданию персонажей, хинты для начинающих и карту мира Rubi-ka. Стоит вся эта радость $19.99.

ICEWIND DALE ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

PC Коллекционное издание **Icewind Dale 2** будет продаваться исключительно через интернет-магазин Interplay и выйдет одновременно с обычным изданием. В качестве бонуса покупатели получат саундтрэк на отдельном диске, а коллекционность заключается в полноцветной карте местности, руководстве пользователя в виде свитка, стикерах, наборе дайсов, блокноте и четырех карточках, которыми можно меняться. На карточках нарисованы и подробно описаны герои и монстры из игры.





MUPPET-SHOW ТЕПЕРЬ И В ИГРАХ

PC В результате лицензионного соглашения между TDK Mediactive и Jim Henson Interactive первые получили права на разработку игр, героями которых будут знаменитые пресонажи из культового сериала **Muppet-Show**.

ALONE IN THE DARK НА БУМАГЕ

PC В июле выйдет книга комиксов, основанных на сюжете последней части серии – **Alone In The Dark IV: The New Nightmare**. Сценарий написан Жан-Марком Лоффисье (Jean-Marc Lofficier), а иллюстрациями занимались Мэтт Хейли (Matt Haley) и Алекси Бриклот (Aleksi Briclot). Издателем комикса выступит фирма Image Comics.

ЛАРА КРОФТ ПО-ПОЛЬСКИ

PC В стане героинь-гробокопательниц пополнение. Девушка Нина, являющаяся средним арифметическим от Лары Крофт и Кейт Арчер (No One Lives Forever), будет главным персонажем новой игры от Lemon Interactive под названием **Nina: Agent Chronicles**. Разработчики из Detalion использовали движок LithTech (Alien vs. Predator 2), сценарий писал польский писатель-фантаст



АЛЕКСАНДР ЛАШИН LASHIN@HOTBOX.RU





Нина – новый претендент на ларины лавры. По всей вероятности, ее ожидает незавидная участь...

Конрад Левандовски (Konrad Lewandowski), прототипом для героини послужила польская же топ-модель **Иза Чарнецка** (Iza Czarnecka), а выйдет творение не раньше третьего квартала 2002 года.

ПЕРЕИМЕНОВАНИЕ ОТКЛАДЫВАЕТСЯ, РАСШИРЕНИЕ ИДЕТ ПОЛНЫМ ХОДОМ

PC Процесс переименования **Majesco** в **Argon Interactive** затягивается из-за "бумажных" проволочек. В то же время компания открыла в Лондоне свое европейское представительство, дабы лучше контролировать издание и дистрибуцию их продукции в Европе. Основное внимание будет уделено рынкам Англии, Франции, Германии, Италии, странам Бенилюкс и тихоокеанскому региону Азии.

СОЗДАЙ СВОЙ ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА!

PC В конце 2002 Infogrames выпустит игру **Jurassic Park** по мотивам одноименной серии фильмов. Разработчик – Blue Tongue Software, платформы – PS2, Xbox и PC. Жанр – строительство парка динозавров, т.е. нечто, напоминающее SimCity, но с миссиями, коих будет двенадцать штук. Обещаны трехмерная графика и AI нового поколения.

ПО ПРОСЬБАМ РАДИОСЛУШАТЕЛЕЙ...

PC NetDevil объявили о планах по созданию **Jumpgate Episode 2: Attack of the Conflux**, глобального расширения к онлайновому космическому симулятору Jumpgate: The Reconstruction Initiative. Среди изменений – система боев, несколько новых моделей кораблей, новая пиратская технология и возможность владеть космическими станциями. "Игроки говорили нам, что они хотели бы увидеть в игре, и мы к ним прислушивались. Новый эпизод содержит все то, что хотели получить игроки", – слова президента NetDevil Скотта Брауна (Scott Brown).

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

PC TDK Mediactive объявили о принятии на работу **Сьюссен Фаллер** (Sussan Fuller) в качестве директора по брэнд-маркетингу. Ранее Сьюзен достигла значительных успехов, работая главным менеджером по маркетингу в Disney Interactive.

НОВАЯ СТРАТЕГИЯ ОТ GSC GAME WORLD

PC CDV анонсировали новую RTS от создателей "Казаков". Действие **American Conquest** начинается в год высадки Христофора Колумба в 1492 и заканчивается в 1813. Игроки смогут поиграть за 12 наций (испанцы, англичане, французы, ацтеки, инки, майя, сиу, гуроны, делавэры, ирокезы, пуэбло и американцы), управляя ими в четырех кампаниях, шести исторических сценариях и двенадцати одиночных миссиях. Издатели хвалятся сотней различных юнитов и 160-ю зданиями, а также тем, что в битвах может принимать участие до шестнадцати тысяч юнитов одновременно.



ЕЩЕ ОДИН WARGAME

PC **Strategic Command: European Theater** – новый пошаговый wargame от Battlefront.com и Fury Software, посвященный Второй Мировой Войне. Игроки, как водится, решают судьбы народов, занимаясь политикой, исследованиями, апгрейдами техники, не забывая про управление ресурсами и собственно боевые действия. Шесть сценариев посвященных разным периодам Второй мировой, начиная с 1939 и заканчивая 1944 годом.

ДИРЕКТОРСКАЯ РОКИРОВКА В EIDOS

PC **Иэн Ливингстоун** (Ian Livingstone) покинул пост исполнительного председателя совета директоров **Eidos** и занял пост креативного директора, при этом сохранив за собой часть прежних функций. Его место занял **Джон ван Куффелер** (John van Kuffeler). Сам Ливингстоун сказал, что новое место позволит ему больше заниматься тем, что он действительно любит – созданием новых игр.

КОНКУРЕНЦИЯ - БЛАГО ДЛЯ ПОТРЕБИТЕЛЯ

На снижение цены на Xbox в Европе Nintendo незамедлительно ответила тем же, буквально перед запуском GameCube в Европе опустив цену на приставку до **199 евро**. И дело тут, скорее всего не только в желании удерживать статус самой дешевой приставки – просто Microsoft создала неприятный прецедент, который может ослабить желание геймеров покупать



American Conquest – новый проект от создателей "Казаков". На сей раз вам придется выступить в роли американских колонистов.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ 15-31 МАЯ 2002, ЕВРОПА
PC
24 Atrox
24 Cultures 2: The Gates of Asgard
24 Die Hard: Nakatomi Plaza
24 Duke Nukem: Manhattan Project
24 Grand Theft Auto 3
24 Le Mans 24 Hours
24 Mobile Forces
24 Moto GP
24 Schizm
24 Soccer Manager
24 Team Factor
31 Age of Wonders II: The Wizard's Throne
31 F1 2002
31 Sid Meier's Sim Golf
31 Soldier Of Fortune 2
31 Star Wars: Galactic Battlegrounds - Expansion Pack
31 The Elder Scrolls III: Morrowind
XBOX
17 Azurik: Rise of Perathia
17 Crash
17 ESPN Winter X Games Snowboarding 2
17 GUNVALKYRIE
24 David Beckham Soccer
24 Gun Metal
24 International Superstar Soccer 2
24 Moto GP
31 Gauntlet Dark Legacy
31 Spy Hunter
31 Star Wars: Jedi Starfighter
31 Test Drive 6 Overdrive
PLAYSTATION 2
17 Deus Ex
17 International Superstar Soccer 2
24 Mike Tyson Heavyweight Boxing
24 David Beckham Soccer
24 Gitaroo Man
24 Megarace 3
31 Britney's Dance Beat
31 No One Lives Forever
31 Final Fantasy X
GAMECUBE
17 Legends of Wrestling
17 Simpson's Road Rage
24 18 Wheeler
24 Dark Summit
24 Jerry McGrath Supercross World
24 Super Smash Bros. Melee

приставки сразу после их старта, особенно в преддверии выставки E3. Теперь же можно идти в магазин, не опасаясь того, что через две недели поселившийся в вашем доме волшебный кубик внезапно подешевеет.

Тем не менее, в Англии большинство распространителей приставок не считают возможным продавать GC дешевле **139 фунтов**, что на 15% больше, чем предложенная цена, иначе они не получат никакой прибыли. Однако, возможно, Nintendo понравился расклад с Xbox, которую крупнейшая немецкая сеть магазинов отдавала за бесценок, рассчитывая восполнить потери на продаже игр и аксессуаров, но далеко не все согласны идти на подобный риск. Какую именно стратегию выберет Nintendo – покажет время.

PS2 ПРИНОСИТ ДОХОД

Sony объявила о том, что суммарный доход на 7% превысил ее же собственные прогнозы, причем аналитики указывают на прорыв именно в консольном бизнесе. Представитель компании заявил: "После того, как доход от продаж игр достиг триллиона йен, мы можем с уверенностью заявить о том, что сектор PlayStation 2 начал приносить плоды". На волне такого успеха Sony надеется даже перехватить лидерство у Matsushita на всем рынке электроники. Несколько смущает, правда, то, что уже в десятый, наверное, раз появляется фраза о том, что "по всему миру разошлось около 20 млн. консолей PS2", но на сей раз эта цифра привязана к количеству приставок, продаваемых за один финансовый год.

SOUL CALIBUR 2 ВСЕ ХОРОШЕЕТ

Namco начала тестирование новой версии своего файтинга **Soul Calibur** и, судя по первым отзывам, внешне игра выглядит значительно симпатичнее своих ранних вариантов. Пока что в игре 13 играбельных бойцов. В этой данной версии дебютировали новичок Рафаэль (Raphael) и знакомый всем фанатам серии любитель нунчак Maxi. Информация о новом герое такова: Рафаэль родом из Франции 16 века. Стиль фехтования использует соответствующий. На фоне других известных всем бойцов выглядит достойно.
Замечу, что игра должна выйти на автоматах уже летом, затем последуют версии для GameCube и других приставок нового поколения.



Новичок Рафаэль – достойный представитель сильного пола! Как видите, Айви сдулась без разговоров.

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	The Sims: On Holiday	Electronic Arts
2	Dungeon Siege	Microsoft
3	Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision
4	Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts
5	The Sims: Hot Date	Electronic Arts
6	The Sims	Electronic Arts
7	Championship Manager: Season 01/02	Eidos
8	Half-Life: Generations 3	Sierra Online
9	Command & Conquer: Renegade	Electronic Arts
10	The Italian Job	SCi

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	LMA Manager 2002	Codemasters
2	Grand Theft Auto 3	Take 2
3	Gran Turismo 3 A-Spec Platinum	SCEE
4	Metal Gear Solid 2	Konami
5	Tekken Tag Tournament Platinum	SCEE
6	State of Emergency	Take 2
7	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
8	Pro Evolution Soccer	Konami
9	Knockout Kings 2002	Electronic Arts
10	Max Payne	Take 2

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	Halo: Combat Evolved	Microsoft
2	Project Gotham Racing	Microsoft
3	Dead or Alive 3	Microsoft
4	Max Payne	Take 2
5	Rallisport Challenge	Microsoft
6	Oddworld: Munch's Oddysee	Microsoft
7	F1 2002	Electronic Arts
8	Jet Set Radio Future	Sega
9	Star Wars: Obi Wan	LucasArts
10	Wreckless: The Yakuza Missions	Activision

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	игра	издатель	платформа
1	Nechu Professional Baseball 2002	Namco	PS2
2	Kingdom Hearts	Square	PS2
3	From TV Animation: One Piece Grand Battle 2	Bandai	PS one
4	Super Robot Taisen Impact	Banpresto	PS2
5	Tekken 4	Namco	PS2
6	Armored Core 3	From Software	PS2
7	Fire Emblem: Sealed Sword	Nintendo	GBA
8	Azumanga Donjara King	Bandai	PS one
9	Nobunaga's Ambition Ranseiki	Koei	PS2
10	Pawapuro Kum Pocket 4	Konami	GBA

РОЖДЕНИЕ J-SPORT?

Enix подтвердил факт своей работы над... футболом под названием **Dramatic Soccer** для PlayStation 2. Однако не стоит думать о том, что авторы Dragon Quest решили просто подзаработать на спортивных симуляторах. Дело в том, что игра для принятия геймером решений будет использовать систему active text, сильно похожую на QTE из Shenmue. Грубо говоря, когда футболист поймает мячик, вы должны будете быстро решить, какое действие он предпримет, выбрав один



От решения зависит исход матча?

из предложенных вариантов, а затем остается лишь пассивно ждать следующего узлового момента. Enix надеется на то, что игра ознаменует собой приход нового поджанра Sports и, вероятно, так оно и выйдет. По крайней мере, пусть даже не вполне доработанная, но революционная по концепции игра будет интереснее многих "классических" спортивных игр, отличающихся лишь названием да качеством графики. Жаль лишь, что пока компания ничего не заявляла об издании Dramatic Soccer на Западе.

ПЕРИФЕРИЯ ДЛЯ DC В ДЕФИЦИТЕ

Компания **CSI** объявила о прекращении производства всех периферийных устройств для Sega Dreamcast. И это служит плохим знаком. Дело в том, что когда Sega прекратила производство своей консоли, немедленно поднялся спрос на карты памяти и адаптеры широкополосного доступа. Соответственно, CSI в небольших количествах производила нужные железки. Но сейчас позиции DC окончательно ослабли, так что выпущенная в продажу партия сетевых адаптеров будет последней, следовательно, цены на них поползут вверх. Но наш рынок это, к счастью, не затронет.

НОВЫЕ ПРОЕКТЫ ОТ SEGA

Во-первых, Sega анонсировала **Super Monkey Ball 2** для GameCube – продолжение популярной логической игры. Обещают сделать 150 уровней и доработать многопользовательский режим. Релиз намечен на конец этого года. Во-вторых, появилась информация о новой игре серии **Shinobi**, разра-



Непривычное зрелище – трехмерный Shinobi.

батываемой для PS2. Разумеется, нам обещают полное 3D, вкупе с сохранением всех особенностей игрового процесса мегахита прошлых лет. Наконец проснулись от спячки и авторы **Sega GT 2002** (эксклюзивно для Xbox), продемонстрировавшие скриншоты из своего проекта, готовящего покушение на убийство серии Gran Turismo.

GHOULS N' GHOSTS НА GBA

Capcom обещает выпустить римейк **Super Ghouls n' Ghosts R** на GBA. Оригинальная игра появилась на SNES и стала еще одной вариацией похождений бравого рыцаря, воюющего с порождениями сил Зла. Римейк будет включать в себя как вариант Original, полностью копирующий старую игру, так и Arranged, специально подготовленный для GBA. В игру также включат секретные уровни, позаимствованные из предыдущих частей G'n'G.
Напомню, что популярный боевик-платформер Maximo (PS2) также условно принадлежит к данной серии.


STAR WARS
EPISODE II
NOKIA
STAR WARS
www.nokia.com.ru

НУЛЕВОЙ "РЕЗИДЕНТ"

Capcom поделился информацией о следующем проекте серии Resident Evil. Нет-нет, низкая популярность RE1 не смутила руководство компании, так что владельцам GameCube стоит ожидать появления **Resident Evil 0** во второй половине 2002 года (в Японии). Было объявлено, что главной героиней RE0 будет Ребекка (Rebecca) из команды Bravo Team (S.T.A.R.S.), направленной на изучение известных всем событий в Racoon City. Ее командир – Энрико Марини (Enrico Marini) – отдает своим подчиненным приказ о преследовании сбежавшего экс-офицера флота Билли Коэна (Billy Cohen), который и станет



Главная героиня Resident Evil 0 – Ребекка (Rebecca) из команды Bravo Team (S.T.A.R.S.)

вторым главным героем. Интересно то, что Capcom планирует добавить возможность переключаться между героями в любой момент игры! Не исключено, что это позволит передавать предметы от одного к другому, а также проходить сложные места по очереди.
Есть данные о том, что RE0 в играбельном виде будет представлен на E3.

ЭВОЛЮЦИЯ: ДВА В ОДНОМ

Японский разработчик Sting официально анонсировал свой ролевой проект для GameCube под названием



Эволюция зашла в тупик...

Evolutia: The World of Sacred Machine. К сожалению, он является не полноценной частью серии Evolution, а банальным переизданием двух первых игр под единым названием.
Серия Evolution использует классическую пошаговую систему боя. Нововведения по сравнению с собратьями по жанру большей частью завязаны на использовании героями особых артефактов, добываемых в руинах и придающих владельцам специальные способности. Соответственно, большую часть игры геймеру предлагается провести, исследуя генерируемые случайным образом подземелья.

СОЗДАТЕЛЬ XBOX ПОКИДАЕТ MICROSOFT

Симус Блэкли (Seamus Blackley), один из создателей (или, скорее, даже идеологов) Xbox, на днях покинул свой пост технического директора. Уход из Microsoft он объясняет тем, что лишь в качестве разработчика игр может опробовать свои оригинальные идеи. Решение об отставке, по словам Блэкли, вовсе не было внезапным, хотя, безусловно, было важно заявить о создании новой компании до выставки E3. Возможно, данное событие не стоит расценивать как сенсацию, но Xbox и без того переживает далеко не лучшие времена. К слову, даже после снижения цены Microsoft не рассчитывает продать в этом финансовом году более 4 млн. консолей (ранее прогнозировалось создание пользовательской базы размером в 4.5-6 млн. человек), причина – непопулярность консоли в Японии и Европе.

ACCLAIM ЛЮДЬМИ НЕ РАЗБРАСЫВАЕТСЯ

Acclaim Entertainment подписала пятилетний контракт с **Дейвом Мирра** (Dave Mirra) – звездой BMX. Согласно данному документу спортсмен и далее будет символом экстрим-серии **Dave Mirra Freestyle BMX**, которая уже успела разойтись тиражом более чем в 3 млн. копий на всех платформах, а также лично примет участие в разработке концепции игр со своим именем. Это должно обеспечить как реалистичность, так и внешнее сходство главного героя с Дейвом (а главное – наличие его имени в названии). Наконец, несчастный спортсмен обязан публично выступать с рекламой игр несколько раз в год, а также использовать шлем и велосипед с символикой Acclaim на всех своих соревнованиях. Что касается игр, то Dave Mirra Freestyle BMX 3, разрабатываемая командой Z-Axis, как всегда, обещает быть симпатичнее и разнообразнее своего предшественника, ни на йоту при этом не отступая от единожды принятой схемы игрового процесса.

SHORT NEWS

Simon & Schuster Interactive получили права на издание Eve Online в Северной Америке и Европе.

Strategy First и Wanadoo переименовали свой проект Druid Kings в Celtic Kings.

На осень запланирован релиз RollerCoaster Tycoon 2.

Volition выложили для всеобщего пользования исходники FreeSpace 2.

Koch Media и Spirit Projekt анонсировали Voodoo Islands – трехмерную мультиплиплицационную адвенчуру про пиратов. Издатель в Штатах пока не известен.

Патч 1.10 к Diablo II привнесет в игру ladder character. При этом обычные персонажи не смогут существовать вместе с ладдерными на Battle.net.

Beenox проанонсировали The VATZ, action/strategy с видом от третьего лица. Игра будет показана на E3, где миру и продемонстрируют все обилие заявленных разработчиками фич.

Издателем игр The Sum Af All Fears по мотивам произведений Тома Клэнси станет Ubi Soft.

Microsoft подтвердила циркулировавшие слухи о возможном портировании Halo с Xbox на PC. Подробности о PC-версии появятся позднее.

Electronic Arts заявили, что Need For Speed: Hot Pursuit 2 выйдет не только на PlayStation2, а еще и на GameCube, Xbox и PC. Ожидается новый режим игры – "top cop".

Climax анонсировали начало работ над Robot Wars 2. Игра выйдет на PC и Xbox.

CPL отменили турнир по Half-Life под названием Day Of Defeat. Участникам была возвращена стоимость регистрации, а в мае будет объявлена замена турниру.

Namco анонсировала онлайновую RPG Project Venus: The Seven Project для PlayStation 2. Ее действие будет разворачиваться спустя сто лет после оригинальной Seven.

25-го июля в Японии выйдет очередной апдейт Gran Turismo 3 A-Spec для PlayStation 2. Называется игра Gran Turismo Concept Geneva и в нее будут включены новые концепт-кары, показанные на выставке в Женеве.

Eidos сообщила о том, что вторая часть TimeSplitters выйдет на GameCube и Xbox. Разработкой занимается команда Free Radical Design.

Европейское отделение Konami анонсировало новую (пока безымянную) часть легендарного сериала Contra/Probotector. Выйти игра должна на GameCube.

Koei официально объявила о разработке MMORPG для PlayStation 2 под названием Nobunaga's Ambition Online. Одновременно в игре смогут принимать участие три тысячи человек.

По сообщениям Enix of America, Grandia Xtreme должна появиться в Штатах уже этой осенью. Также заявлен и еще один проект – Robot Alchemical Drive. Обе игры будут показаны на E3.

Ближе к концу года на прилавках появится третья часть Silent Scope для PlayStation 2.



Системные требования:

Celeron 300, 64-128 RAM, 4 Mb Video Card, 4x CD-ROM, Sound Card, Mouse.

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Разработчик: Электроникум+

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media 2000

STAR WARS

ДАВНЫМ-ДАВНО В ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ...

COVER STORY

Не надо быть суперпроницательным, чтобы догадаться о чем пойдет речь. Весенний журнал посвящен ИМ. Второй майский номер просто не может быть ни о чем ином. Все равно от НИХ никуда не деться. Астрологи предупреждают: в период с 16 мая и до осени включительно логотип Star Wars будет преследовать вас повсюду, чтобы потом вновь исчезнуть, как комета. Как не повезло старшему поколению: быть современниками зарождения саги и не посмотреть фильм. Что делать, малая пропускная способность «железного занавеса». Мрак. Сегодня мы идем на премьеру наравне со всем миром. Наше право – восхищаться или разочаровываться картиной. Мы сделаем свой выбор самостоятельно. Это черта эпохи. Об этом будут вспоминать. Москва, 2002 год, весна: в Думе обсуждался закон об альтернативной службе, наша сборная собиралась в Японию, журнал «Страна Игр» стал острее и интереснее, в кинотеатре «Пушкинский» давали Episode II.



ХРОНОЛОГИЯ ВСЕЛЕННОЙ

Данная "линия времени" охватывает период от изобретения гиперпривода и становления Старой Республики до противостояния Нового Ордена Джедаев и расы йуужан вонг. По традиции, вся хронология основывается на Star Wars Episode IV: A New Hope. Считается, что события этого фильма происходят в Нулевой Год и как бы разделяют историю на две части.
Некоторые даты в «Хронологии» можно признать спорными: разные источники выдают разные факты. Но мы старались собрать как можно более достоверные данные. Насколько это вообще возможно. Составляя данный материал, мы хотели выдать информацию по самым заметным моментам в истории вселенной Star Wars, поэтому множество мелкой фактики искать здесь не нужно. Для этого существуют фильмы, книги, игры и тому подобные вещи. Ряд ключевых героев мы решили вынести отдельно – они того заслуживают.

-25.000
Открыта технология гиперпривода. Первый корабль на его основе строят кореллианцы (Corellians), получившие секрет ускорителя от некоей таинственной расы. Освоение галактики принимает невиданный размах.
Создана Старая Республика (The Old Republic) с центром на Корусканте (Coruscant). Устанавливается стандартный язык (бейсик), стандартные пространственные координаты и стандартное галактическое время.
Примерно в то же время основан Орден Джедаев (Jedi). Изначально это организация монахов-сектантов. Проходит время и джедаи натыкаются на Силу и начинают ее изучение. Постепенно орден из монашеского превращается в рыцарский.

-20.000
Многие рыцари джедай переходят на Темную Сторону силы, в результате чего их изгоняют из ордена. Скитаясь по галактике, бывшие джедаи натыкаются на расу ситов (Sith). Используя Темную Силу, они покоряют этот народ и нарекают себя Лордами Ситов (Lords of the Sith). Многие сотни лет их империя развивается и набирает силу.

-11.500
Ситы создают Голокрон (Holocron) - технологию для хранения информации.

-10.000
Старая Республика запускает сеть ГолоНет (HoloNet). Она позволяет наладить связь между многочисленными планетами и вести переговоры на манер видеофона.
Назревает восстание. Старая Республика подавляет сопротивление повстанцев и отправляет их в Дикий Космос (Wild Space), где им приходится отыскать планету Адумар (Adumar) и там обосноваться.

-9.990
Создан первый лазерный меч (lightsaber). Много тысячелетий спустя его обладателем станет Лея Органа Соло.

-5.997 - -5.897
Столетие Тьмы. Война между последователями Светлой и Темной Стороны Силы.

-5.000
Умирает Темный Лорд Ситов Марка Рагнос (Marka Ragnos). Победив Лудо Креша (Ludo Kresh), Темным Лордом становится Нага Садов (Naga Sadow).
Во время изучения гиперпространства исследователи натыкаются на Империю Ситов. В дальнейшем это приводит к войне между Старой Республикой и Ситами.
Нага Садов направляется к Корусканту, намереваясь покорить Старую Республику. Его планам не дано осуществиться – Рыцари Джедай и армия императрицы Теты (Teta) дают отпор Ситам. Империя Ситов разрушена и Нага Садов со своими соратниками убегает на Явин 4 (Yavin 4), где предпринимает попытки восстановить былое могущество.
Ситы разгромлены и джедаи считают, что их империя исчезла бесследно.

-4.998
Нага Садов погружает себя в сон.

-4.465
Джедая Фридона Надда (Freedon Nadd) изгоняют из ордена. Он посещает планету Явин 4. Там он обнаруживает Нага Садова, который принимается за обучение Фридона.

-4.400
Фридон Надд прибывает на планету Ондерон (Onderon) и покоряет ее.

-4.398
Фридон Надд умирает.

-4.350
На Ондероне начинаются Войны Зверей (The Beast Wars) между коренным его населением и Темной Силой, правящей единственным городом планеты Изисом (Izis)

-4.002
Старая Республика вступает в контакт с Ондероном.

-4.001
Королева Аманоа (Amanoa), правящая Изисом, предчувствует победу Лордов Зверей (Beast Lords) и призывает на помощь джедаев.

-4.000
Восстание дроидов на Корусканте.
Рыцари Джедай прибывают на Ондерон. Там они узнают, что Королева Аманоа является адептом Темной Стороны, и принимают сторону Лордов Зверей. Аманоа гибнет, а ее дочь выходит замуж за одного из Лордов Зверей. Вместе со своим мужем она правит планетой.

-3.998
Дух Фридона Надда устраивает восстание на Ондероне. Старая Республика уничтожает его армию, но двум адептам Темной Стороны Сеталу (Setal) и Алима Кето (Aleema Keto) удается скрыться. Позже они организуют общество Крат (Krath).

-3.997
Краты вступают в конфликт со Старой Республикой и захватывают систему Тета (Teta).
Бывший джедай Экзар Кун (Exar Kun) получает знания от духа Фридона Нада и начинает возрождение некогда могучих Ситов. Он обращает многих рыцарей джедай к Темной Стороне.
Алима переманивает на свою сторону джедая Улика Кэль-Дрома (Ulic Qel-Droma) и убивает Сетала. Экзар Кун нападает на Алиму и Улика, но в битву вмешивается Фридон Над. Он провозглашает Куна Темным Лордом Ситов.
Экзар Кун похищает Голокрон Ситов. Улик без поддержки Темного Лорда нападает на Корускант и терпит поражение.
Начинается Великая Война Ситов (The Great Sith War). Экзар Кун освобождает Улика и начинает уничтожение джедаев. Улик Кэль-Дрома лишается Силы, а армия джедаев вторгается на базу Темного Лорда на Явине 4 (Yavin 4). Кун, умирает, но успевает сохранить свой дух.

-3.986
Умирает Улик Кэль-Дрома.

-2.600
На планету Датомир (Dathomir) начинают ссылать преступников.

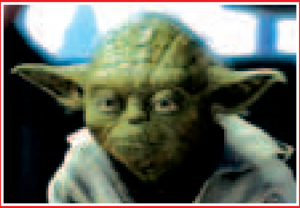
-2.032
Один из Темных Джедаев возрождает орден Ситов. Ситы заняты междоусобной борьбой.

-1.032
Темный Лорд Ситов Каан (Kaan) атакует Старую Республику со своей армией, названной Братством Тьмы (The Brotherhood of Darkness). Во время ожесточенной битвы с джедаями на планете Руусан (Ruusan) Каан уничтожает обе противоборствующие армии и себя самого. Место, в котором это произошло, стало называться Долиной Джедаев.
Единственным выжившим оказался Дарт Бэйн (Darth Bane). Именно он стал первым ситом, взявшим себе имя Дарт. Темный Лорд ввел новые правила: в ордене может быть не больше двух человек – один ученик и один учитель.

-600
Джедай Аллия (Allia) сослана на Датомир. Она покоряет планету и начинает обучать Силе других. Создаются кланы Ночных Сестер (Nightsisters) Датомира.

Родился Джабба Хатт (Jabba the Hutt).

-896
Родился мастер Йода (Yoda).



ЙОДА (YODA)

Легендарный наставник, под руководством которого на протяжении восьми сотен лет тренировались юные джедаи. Член Совета Джедаев. После того, как Палпатин стал Императором и уничтожил рыцарский орден, поселился на Дагобе (Dagobah), где его никто не мог обнаружить. В дальнейшем стал учителем Люка Скайуокера.

-500
Группа джедаев во главе с Йодой попадает на Датомир и терпит там поражение.

-200
На планете Кашииик (Kashyyyk) родился Чубакка (Chewbacca).



ЧУБАККА (CHEWBACCA)

Долгое время был рабом – Империя использовала расу вуки как дешевую рабочую силу. Познакомился с молодым имперским кадетом Ханом Соло и стал его лучшим другом. В дальнейшем они вместе занимались контрабандой, пока судьба не свела их с Повстанческим Альянсом. Чубакка погиб на планете Сернпидал (Sernpidal) во время атаки йуужан вонг.

-92
Родился Квай-Гон Джинн (Qui-Gon Jinn).



КВАЙ-ГОН ДЖИНН (QUI-GON JINN)

Квай-Гон долгое время не хотел брать себе учеников из-за неприятных воспоминаний, связанных со своим первым учеником Ксанатосом (Xanatos), перешедшим на Темную Сторону. Но спустя некоторое время он все-таки стал наставником юного Оби-Вана Кеноби. Погиб на Набу от руки Дарта Мола.

-82
На Набу (Naboo) родился Палпатин (Palpatine).



ПАЛПАТИН (PALPATINE)

Палпатин когда-то был амбициозным сенатором с планеты Набу. Приложив невероятные усилия, установил в галактике новый режим и провозгласил себя Императором. Никто не знает, как Палпатин стал Дартом Сидиусом (Darth Sidious), но он - из самых могучих Ситов за всю историю. Пытаясь заполучить Люка Скайуокера, просчитался и был убит Дартом Вейдером. Но его дух вселился в предварительно подготовленный для этого клон и Император вернулся. Тем не менее, Люку удалось уничтожить Палпатина окончательно.

-72
Родилась Шми Скайуокер (Shmi Skywalker)

-57
Родился Оби-Ван Кеноби (Obi-Wan Kenobi).



ОБИ-ВАН КЕНОБИ (OBI-WAN KENOBI)

Юный Оби-Ван уже отчаялся получить статус падавана, но, в конце концов, Квай-Гон Джинн все-таки согласился стать его наставником. Позже Оби-Ван рискнул взять себе в ученики невероятно одаренного Анакина Скайуокера. После того, как Анакин переметнулся на Темную Сторону, сражался с ним и чуть не убил. Когда орден джедаев прекратил существование, отправился на Татуин (Tatooine), взяв с собой Люка.

-48
На Кандрилле (Chandrilla) родилась Мон Мотма (Mon Mothma).

-46
На Набу родилась Падме Амидала (Padme Amidala).



ПАДМЕ АМИДАЛА (PADME AMIDALA)

Невероятно одаренная девушка, в четырнадцать лет ставшая королевой в результате выборов на планете Набу. В дальнейшем покинула этот пост и заняла место сенатора в Совете. Мать Люка Скайуокера и Леи Органа Соло.

-41
Родился Анакин Скайуокер (Anakin Skywalker).







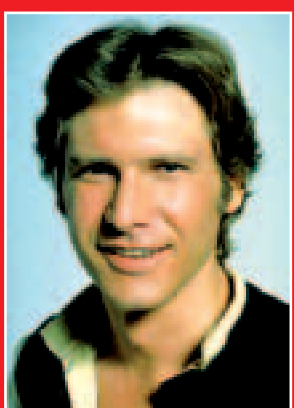


АНАКИН СКАЙУОКЕР (ANAKIN SKYWALKER)

Ребенок, родившийся по воле самой Силы. Один из самых могущественных джедаев за все время существования ордена. Перешел на Темную Сторону и стал служить Императору, превратившись в Дарта Вейдера. Во время уничтожения второй Звезды Смерти убил Палпатина, спасая своего сына Люка.

-32
События фильма Star Wars Episode I: The Phantom Menace.
Торговая Федерация (Trade Federation) объявляет блокаду планеты Набу, следуя указаниям Дарта Сидиуса (Darth Sidious). Для переговоров Республика тайно посылает джедая Квай-Гон Джинна и его падавана Оби-Вана Кеноби. Федерация пытается их убить, но джедаям удается скрыться и спасти Королеву Амидалу. Их корабль совершает вынужденную посадку на Татуине. Там им встречается Анакин Скайуокер, который в итоге освобождается от рабства и отправляется на Корускант.
Спустя некоторое время джедаи, Амидала и Анакин возвращаются на Набу, где разворачивается масштабное сражение. На стороне Королевы выступает раса гунганов (Gunguns). Квай-Гон Джинн сражается с учеником Дарта Сидиуса - Дартом Молом (Darth Maul) и погибает. Оби-Ван одерживает верх над Ситом. Сенатор Палпатин становится Верховным Канцлером.

-29
На планете Кореллия родился Хан Соло (Han Solo).



ХАН СОЛО (HAN SOLO)

Хан Соло вырос на корабле главы торгового клана Гарриса Шрайка (Garris Shrike) и преимущественно воспитывался женщиной-вуки, научившей его языку своего народа. Поступил в Имперскую Академию, но бросил ее после того, как спас раба-вуки – Чубакку. Работал на хаттов контрабандистом, но позже стал генералом Повстанческого Альянса.

-22
События фильма Star Wars Episode II: Attack of the Clones.
На Падме Амидалу совершено несколько покушений. С целью обеспечения безопасности к ней приставлен Анакин Скайуокер. Республика начинает массовое производство клонов для новой армии, призванной обеспечить безопасность в галактике. Граф Дуку (Count Dooku), также известный как Дарт Тиранус (Darth Tyranus), плетет заговор вместе со своим учителем Палпатином/Дартом Сидиусом. Цель – увеличить влияние Верховного Канцлера.

-20 — 18
События фильма Star Wars Episode III
Палпатин перетягивает Анакина Скайуокера на Темную Сторону. Анакин побеждает Дарта Тирануса и становится учеником Дарта Сидиуса. Палпатин объявляет себя Императором – народ видит в нем спасителя трещащей по швам Республики. Джедаев объявляют виновниками всех бед и начинается их поголовное истребление. Оби-Ван Кеноби сражается с Анакином и серьезно его ранит. Император находит своего ученика и чтобы сохранить ему жизнь, заключает его в специальный костюм. Анакин преображается и становится Дартом Вейдером.
Рождаются Люк Скайуокер (Luke Skywalker) и его сестра-близнец Лея (Leia) – дети Анакина и Амидалы. Оби-Ван забирает с собой Люка и увозит его на Татуин к Оуэну и Беру Ларс. Амидала и Лея поселяются на Альдераане (Alderaan) у



ЛЮК СКАЙУОКЕР (LUKE SKYWALKER)

Случайно столкнулся с двумя дроидами и в итоге вместе с Оби-Ваном Кеноби отправился освобождать принцессу Лею. Уничтожил Звезду Смерти. Отправившись на Дагобу, стал учеником Йоды. После установления Новой Республики основал Академию Джедаев. Дух Палпатина вновь пытался обратить его к Темной Стороне, но Люк окончательно уничтожил Императора.

Бэила Органа (Bail Organa). Йода остается жить на Дагобе.
Мон Мотма, Бэил Органа (Bail Organa) и Гарм Бел Иблис (Garm Bel Iblis) создают Сопротивление (The Rebellion).



ЛЕЯ ОРГАНА СОЛО (LEIA ORGANA SOLO)

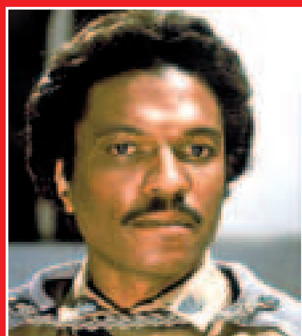
Лея стала приемной дочерью Бэила Органа, правившего на Альдераане. Пошла по его стопам, выбрав карьеру политика. В дальнейшем была сенатором, пока Император не распустил Совет. Жена Хана Соло и преемник Мон Мотмы на посту главы Новой Республики. Джедай, как и ее брат.

-1
Агент повстанцев Кайл Катарн (Kyle Katarn) крадет план Звезды Смерти.

0
События фильма Star Wars Episode IV: A New Hope
Император распускает Сенат. Лея захвачена Дартом Вейдером и содержится на Звезде Смерте. Альдераан уничтожен.
Люк Скайуокер, Оби-Ван Кеноби, Хан Соло и Чубакка освобождают принцессу. Оби-Ван сражается с Вейдером.
Повстанцы уничтожают Звезду Смерти.

+1
Люк и Лея заняты поисками кристалла Кайбурр (Kaiburr), который увеличивает мощь Силы. Во время столкновения с Дартом Вейдером последний узнает, что Люк - его сын.
Повстанцы строят новую базу на планете Хот (Hoth).

+3
События фильма Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back
Имперцы изгоняют повстанцев с планеты Хот. Люк отправляется на Дагобу, чтобы учиться у мастера Йоды. Лея, Хан, Чубакка и С-3PO схвачены на Беспине (Bespin). Хан заморожен и Бобба Фетт отвозит его к Джаббе. Люк сражается с Дартом Вейдером и узнает, что он его отец. Скайуокера спасают Лея и Лэндо Калриссиан (Lando Calrissian).



ЛЭНДО КАЛРИССИАН (LANDO CALRISSIAN)

Старый приятель Хана Соло. Отношения между ними немного охладели, когда, играя в сэбэк, Лэндо проиграл Хану Тысячелетний Сокол (Millenium Falcon). Осел на Беспине, где у него был свой бизнес. Вынужден был предать Соло, но позже примкнул к Повстанцам. Именно Лэндо пилотировал Сокол, когда была уничтожена вторая Звезда Смерти.

+3
Принц Сизор (Xizor), глава криминальной организации "Черное Солнце" (Black Sun) пытается стать вторым человеком в Империи и уничтожить Вейдера. Его планам не суждено сбыться и он погибает.
Империя начинает строительство новой Звезды Смерти.

+4
События фильма Star Wars Episode VI: Return of the Jedi
Люк и его друзья спасают Хана Соло. Джабба гибнет, Сарлак пожирает Бобу Фетта. Йода умирает. Люк узнает, что Лея – его сестра. Повстанцы уничтожают вторую Звезду Смерти. Дарт Вейдер спасает Люка от Императора и убивает своего повелителя. После чего умирает сам.

+4
Основана Новая Республика (The New Republic). Ее главой становится Мон Мотма.

+6
Rouge Squadron под командованием Виджа Антиллеса (Wedge Antilles) захватывает имперскую столицу Корускант.

+8
Принц Исолдер (Isolder) просит руки принцессы Леи. Хан Соло похищает ее и увозит на Датомир, где их захватывают в плен. Люк Скайуокер и Исолдер последовали за ними. Лея в конце концов решила выйти замуж за Хана.

+9
Великий Адмирал Троун (Grand Admiral Thrawn) успешно борется с Новой Республикой и надеется восстановить былое могущество Империи. На свою сторону он привлекает клона темного джедая Йорууса К'баота (Joruus C'baoth). Троуна убивает его телохранитель, возмущенный тем, что Империя долгое время обманывала его народ – ногри. Люк Скайуокер и Мара Джейд (Mara Jade) побеждают К'баота.
У Леи рождаются дети – близнецы



МАРА ДЖЕЙД (MARA JADE)

Убийца, известная как Рука Императора (Emperor's Hand), долгое время выполнявшая поручения Палпатина. Некоторое время пыталась убить Люка Скайуокера. Присутствовала в дворце Джаббы, когда друзья Хана Соло явились освобождать бывшего контрабандиста. После становления Новой Республики преодолела свою ненависть к Люку и в дальнейшем стала его женой.

Джания (Jania) и Джайсен (Jacen).

+10
Два клона Императора Палпатина сеют разрушение в галактике и почти переманивают Люка на Темную Сторону.
У Леи и Хана Соло родился сын Анакин.

+11
Люк Скайуокер основывает Академию Джедаев на Явине 4. Проснувшийся дух Экзара Куна объединяется со студентом Кипом Дурраном (Kyp Durran), переметнувшимся на Темную Сторону.
Адмирал Даала (Daala) безуспешно пытается возродить Империю и уничтожить Новую Республику.
Лея сменяет Мон Мотму на посту главы Новой Республики.

+12
Хатты строят свой вариант Звезды Смерти, но Новая Республика разрушает его.
Адмирал Даала атакует Академию Джедаев, но в очередной раз терпит поражение.

+14
Бывший имперец Хетрир (Hethrir) похищает детей Хана Соло и Леи, но родители с помощью Люка и Чубакки спасают их.

+19
Появляются сообщения о возвращении Адмирала Троуна, считающегося погибшим. На самом деле, Троун мертв, а слухи о его возвращении выгодны имперцам.
Новая Республика и Империя заключают мир.
Люк Скайуокер и Мара Джейд решают пожениться.

+25
Неизвестная доселе могущественная раса йуужан вонг (Yuuzhan Vong) нападает на Новую Республику. Мара Джейд заражена неизвестным вирусом. Погибает Чубакка.

Как известно, существует масса вариантов транскрибирования различных наименований, используемых во вселенной Star Wars. К примеру, в издававшихся в России книгах по SW персонажа Grand Admiral Thrawn упорно называли «Трауном». Тогда как «Трон» и «Троун» - гораздо ближе к оригинальному произношению. Mara Jade ни с того ни с сего стала «Марой Шейд». Орден Sith в официальном переводе Episode I кличут «ситхами» - что попросту повергает в шок. Если Darth Vader – это «Дарт Вейдер», то почему Sith – это «ситх»?
В материалах этого номера мы решили использовать «свою» транскрипцию, приближенную к первоисточнику, но при этом нормально воспринимаемую русскоязычной аудиторией. В «Хронологии» вы также можете встретить оригинальное написание имен и названий – мы даем их в скобках, когда по тексту они встречаются в первый раз.

ФИЛЬМЫ

**А ТЫ ХОДИЛ НА «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ»?
ВЕДУЩИМ ОБОЗРЕВАТЕЛЯМ «СИ» ЕСТЬ ЧТО ВСПОМНИТЬ!**

COVER STORY

Юрий Поморцев
dreg@gameland.ru

На правах главреда командует парадом и, конечно, шагает не в ногу с коллективом (*вся рота не в ногу, один только товарищ прапорщик в ногу – прим. ред.*).

Episode IV, V, VI

Умышленно выбиваюсь из формата – рассказать что-то внятное о каждой части первой трилогии «Звездных войн» не могу при всем желании. Ибо не помню ни преамбулы, ни амбулы, ни перипетий сюжета. Зато очень хорошо помню нежный возраст, трепетное волнение и дрожь в коленях, когда в первый раз попал в прокуренный и заплеванный «видеосалон» (именно так – в кавычках), честно отдав громиле на входе накопленный правдами и неправдами рупь. Помню, как пропадала и без того ужасная по качеству картинка, как только начинались взрывы; как исчезал голос переводчика, брезгливо-гнусаво читавшего текст, который мало относился к событиям, происходящим на экране; как грубо обрывался просмотр, когда вышибала выкидывал на холод улицы какого-нибудь перебравшего подростка… И все равно это было классно. Незабываемо. Я не замечал окружающих Содома и Гоморры. Я был там, по ту сторону экрана с Ханом Соло, с Йодой, с Люком Скайуокером, благоговея перед шикарными батальными сценами и виртуозными схватками на световых мечах. А как я мечтал собрать подобную штуку для хм… домашнего использования! Всерьез изучал схемы рубинового лазера и соображал, подойдет ли U-образная лампа дневного света в качестве лампы накачки… Мда…

Несколько заветных финальных минут «Зебры» (помните такую передачу по ленинградскому каналу?), в течение которых можно было насладиться «Звездными войнами», оставляли впечатлений на целую неделю. Это был не просто фильм. Это был культ. Я не особенно понимал сюжет, который, наверное, и сейчас бы вряд ли сумел понять в силу ужасного перевода и «никакого» качества копии, но чувствовал, что все события логичны и базируются на чем-то глобальном и продуманном… И сие просто срубало. Детская психика проваливалась в водоворот восторженного экстаза.

Episode I

Специально пересмотрел «Эпизод I» (в легальном исполнении, разумеется), который смотрел в оригинале сразу после премьеры… И был поражен. Сюжет и антураж не рассматриваем – от детского преклонения не осталось и следа, поэтому фильм в целом я оценил «на троечку». Не зацепило, не взволновало – неплохая фантастика, не более. Но самое ужасное – озвучка. Про переводы терминов, имен молчу. Охотно верю, что произношение было навязано – сужу по опыту локализации Star Trek: The Fallen (права на сериал принадлежат Paramount), но как объяснить «никакую» работу дублеров? Женские и детские роли просто отвратительны – звучит наигранно и неубедительно, интонации мало соответствуют смыслу. Да и мужские роли, мягко говоря, невыразительны.

Общий итог – разочарование. Разумеется, я не ждал, что за секунду вернусь на 15 лет назад и еще раз окунусь в ТЕ эмоции и чувства. Но и полного равнодушия по отношению к фильму я тоже не ожидал. Ну да, пара классных сцен. Несколько эффектных фехтований. И? И все. Все.

Любимый персонаж

Люк Скайуокер – и не смеяться в голос. Легенда, кумир, идеал благородства, кульминация мужества, силы (Силы?) и отваги. Кстати, как мне недавно призналась невеста, еще и секс-символ для многих девчат. Так-то!





Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

Star Wars Episode IV: A New Hope

Помню, в детстве я откуда-то знал, что частей шесть. Завирали тогда друг другу, что смотрели все серии, а кое-кто умудрялся посмотреть и седьмую. Увидел наконец-то фильм в начале девяностых. Ходил на НИХ в кино, как большой. Это вам не видеосалоны. Кинотеатр «Звездный» стал Меккой для всех подростков моего района. Впечатления тогда? Честно говоря, не помню. Но я вышел из зала с уверенностью, что stormtroopr'ы – это роботы.

Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back

Смотрел очень давно, зато раз десять. Это был класс седьмой, время зимних каникул. По кабельному у нас крутили высадку имперцев на планету Хот чуть ли не каждый день. И я каждый день, как на работу, усаживался перед телевизором. Переживал за бесстрашных республиканцев, пока не надоело. С тех пор у меня не было желания вернуться к V эпизоду.

Star Wars Episode VI: Return of the Jedi

За последней серией долго гонялся. Не столько хотел узнать, чем все закончится, сколько посмотреть сцену (видел в «Зебре») с «мишками», атакующими имперские AT-ST. Нашел. Посмотрел. Понравилось. Я посчитал VI эпизод самым удачным. И вот по прошествию многих лет, я притащил на вечеринку кассету с НИМИ и, признаться честно, сам не выдержал, выключил видак. Я, наверное, вырос. Постепенно прихожу к выводу, что наша трилогия про «Неуловимых» на порядок выше. По крайней мере, я смотрю их с удовольствием по сей день. Может, снимут продолжение? Ovechkin strikes back!

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

Разочаровавшись в SW, я пропустил премьеру, да и вовсе не горел желанием смотреть «Скрытую угрозу». Но попалась какая-то халява в кинотеатр «Солнцево», еще до его реконструкции. То есть полная дыра, чуть ли не рваный экран, вы понимаете. Смеха ради пошли целой компанией, шутя по дороге, что фильм будет черно-белый. Народу море. Не знаю как, но сели мы вместе и в центре зала. Копия на удивление оказалась приличной. В отличие от остальных я понимал, что происходило на экране. И остался доволен увиденным. Так произошло мое возвращение в мир SW.

Любимый персонаж

Без сомнений, Хан Соло! Контрабандист, отъявленный авантюрист и бунтарь! Индиана Джонс в космосе! По окончанию войны обязательно станет важным лицом в Республике. В конце концов, распустит Сенат, расстреляет Люка и провозгласит себя императором.

Валерий "А.Купер" Корнеев
valkorn@gameland.ru

Star Wars Episode IV: A New Hope

Смотрел году в девяностом в родном кинотеатре «Высота». Точно помню, что был не самый плохой многоголосый дубляж (Вейдер убедительно басил и шипел по-русски), а планета Альтераан звалась, ну конечно же, Альдебараном. Зрители в зале громогласно сочувствовали повстанцам, встречая бурной овацией каждый сбитый TIE-истребитель, а к финальным титрам в проходе колбасой носился старичок, выкрикивающий: "Вот поэтому мы ИМ проиграли!!!"

Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back

Как и многие соотечественники, в первый раз видел копию фильма, свистнутую с ММКФ и попавшую в советский кинопрокат. Переводила гнусавая тетенька-синхронистка, не ошибавшаяся только в именах Леи и Люка. Рейд подразделений генерала Вирса на заснеженную базу повстанцев могу сравнить только с вертолетной атакой из «Апокалипсиса» Копполы – энергия воздействия на зрителя у этих сцен равнозначна. Вообще, «Империя», на мой взгляд, самая сильная серия SW. Лукас был прав, уступая режиссерское кресло Ирвину Кершнеру.

Star Wars Episode VI: Return of the Jedi

Римейк четвертого эпизода с персонажами «Маппет-шоу» стал первым SW-фильмом, увиденным мной в очень нежном возрасте на полузапретном тогда домашнем видео. Куклы Джима Хенсона воспринимались как само собой разумеющееся, а дальнейшее октябрятско-пионерское детство омрачилось отсутствием (и невозможностью создания) светового меча. В средней школе у нас преподавала математичка, как две капли похожая на Палпатина, половина наших карманных денег уходила на фигурки персонажей SW от Kenner. А когда в десятом классе школьная рок-группа выскочила на сцену в костюмах ансамбля Макса Ребо, директрису хватил кондратий.

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

Поначалу было легкое разочарование - как же так, Сила теперь всего лишь производное каких-то там мидихлориантов? Магию отныне принято объяснять? Постепенно восприятие фильма утряслось, и даже диснеевский травести Джа-Джа Бинкс уже воспринимается как неотъемлемая часть вселенной SW (пусть и в наиболее постыдном ее проявлении). Любимый персонаж здесь – летучий барыга Ватто. Жалость и сочувствие вызвал незадачливый Дарт Мол, так и не научившийся считать раскиданные по полу мечи.

Любимый персонаж

Помимо нежной любви к синепузому негоцианту Ватто, распишусь в теплой привязанности к межгалактическому сорвиголове Хану Соло. Плюс, еще с детства испытываю здоровые симпатии к сладкой парочке дроидов. А уж когда пересматриваю сцену в кантине... Совершенно верно, доктор, это не лечится. Что ж делать, коли во всех фильмах ни одной красивой девушки? Если без шуток - то любимый персонаж, конечно, Соло.



Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

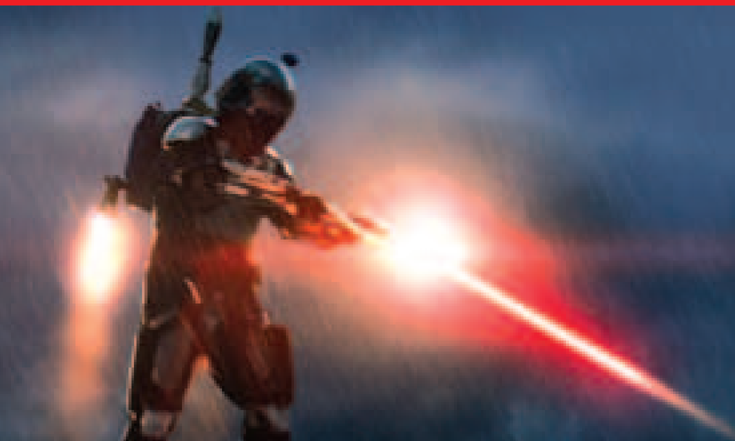
Star Wars Episode IV: A New Hope
В своем босоногом детстве был много наслышан об этом фильме, а потому при первой же возможности уговорил бабушку сводить меня посмотреть на дядек, дерущихся на световых мечах. Было это в самом начале девяностых. Знакомился с киношедевром я в великолепном кинотеатре “Слава”. Впечатления - словами не передать. Полюбил Star Wars всерьез и надолго. Потом даже лукасовскую новеллизацию купил и читал, не отрываясь. Один раз даже так увлекся, что дома случайно затопил ванную. Мама в порыве гнева порвала книжку. Я рыдал.

Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back
Лучший эпизод Star Wars. Недавно пересмотрел и снова утвердился в этом мнении.
“Ты убил моего отца! - Нет, я твой отец”. Гениально. Главная фраза за всю историю кинематографа. Цитата тысячелетия после “Быть или не быть...”.
Уже во время просмотра четвертого эпизода я был в курсе, что Вейдер - отец Люка. Но от этого эпизод пятый становился только интереснее.
Не забудьте Йоду. Мы его любим.

Star Wars Episode VI: Return of the Jedi
Большинство людей, смотревших Star Wars, даже не знали, кто такой Бобба Фетт, а для меня его гибель была маленькой трагедией. (Впрочем, одна из книг-апокрифов утверждает, что он выжил... И это изрядно смахивает на правду).
Лысый череп Вейдера мы мельком видели в Episode V, а тут полюбовались и на личико. Я этого ждал долго. Больше чем лицо Вейдера я хотел видеть только истинную рожу Фантомаса.

Star Wars Episode I: The Phantom Menace
Премьеры не дождался и добыл “тряпку”. Поначалу понравилось. Потом все переосмыслил и на премьеру не пошел.
“Комические персонажи” в Star Wars были всегда (некоторые съязвят, что только они там и есть), но в Episode I их присутствие стало невыносимым. Сценарий выдает недетские фортели - некоторые парадоксы не объяснит и сам Лукас. В целом очень мило, но не совсем то. Может, даже совсем не то, хотя... Да, а еще в Episode I есть Натали Портман.

Любимый персонаж
Сложно сказать. В момент написания данных строк, это все-таки Палпатин (спешите это зафиксировать - через минуту мнение изменится). По-настоящему незаурядная личность, заслуживающая огромного уважения. Единственная проблема – владыка абсолютно не пользуется услугами косметологов. Очень симпатизирую Дарту Вейдеру. А его шлем - подлинное произведение искусства! Не могу не упомянуть Боббу Фетта. Бобба Фетт - это наше все.



Коровин Олег
korovin@gameland.ru

Star Wars Episode IV: A New Hope

Первый фильм из сериала о великих и ужасных "Звездных войнах" я посмотрел на теплоходе в каморке с одним крошечным иллюминатором, которая носила громкое название "видеозал". Пошел туда по принципу: все побежали – и я побежал. Впечатления в духе "Вау!" остались, но все эти разборки джедаев, войны империи и прочий пафос остались мной недопонятыми. Возможно, не тот еще был возраст.

Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back

Кассету со вторым фильмом искал уже сознательно, хотя без влияния конформизма все равно, конечно, не обошлось. Ну не стал я фанатом! Зато попробовал взглянуть на "Звездные войны" несколько более осмысленно. Типа проникнуться духом саги. Получилось не до конца. Но первоначальное восхищение геройскими геройствами Скайуокера сменилось гораздо более спокойным интересом к загадочному Йоде.

Star Wars Episode VI: Return of the Jedi

Третью часть первой трилогии мне уже принесли друзья, неизвестно где нашедшие непонятно как сделанную запись, – самому же мне было просто лень гоняться и искать культовые пленки. Традиционно впечатлили жуткие полосы на экране и гнусавый голос переводчика. Сам же фильм порадовал чуть меньше предыдущих – скорее всего, просто потому, что мне перестали со всех углов кричать, что "Звездные войны" – это круто.

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

Признаюсь, искренне завидовал нашей странноигровской делегации, отправившейся на E3 и имевшей возможность посмотреть фильм в Штатах раньше российской премьеры. Надежды на Episode I возлагал большие. Но кроме сносивших крышу спецэффектов особо ничего не порадовало. Видимо, сказалось отсутствие ностальгии. Зато мой любимый Йода никогда еще не был так по-диснеевски приколен.

Любимый персонаж

"Звездный воин" - зелено-загадочный Йода. Радует именно эта его зелено-загадочность: длиннющие уши, странная манера говорить, прямо-таки дзенская непрошибаемость и спокойствие. Ну разве не прелесть? А за многовековую мудрость, которой Йода не смог бы не делиться, даже если бы очень постарался, его еще и уважают даже самые джедайские джедаи. Всем бы нам такими быть!



Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

Star Wars Episode IV: A New Hope

Когда я был маленьким, небо было голубее, трава зеленее, вода мокрее, а космические корабли гораздо более симпатичными, чем сейчас. Пожалуй, впервые я заметил их, когда лет в пять, выбравшись из кровати, увидел своими глазами (особенно левым), чем же занимаются взрослые по ночам. В те далекие годы с помощью допотопных видимомагнитофонов они уже занимались просмотром "Звездных войн". Пораженный, я ушел в себя и вернулся обратно лишь спустя несколько лет, когда наконец-то понял, почему звездолеты летают, а крыльями не машут - в космосе же вакуум.



Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back

Джедаи, мохнатые половички, работающие на космических кораблях, и другие, по большей части страшные, но симпатичные существа вернулись в мою жизнь после того, как Империя нанесла по отважным повстанцам ответный удар. Возможно, именно благодаря тому, что я знал джедаев и раньше, после просмотра второй серии SW эти благородные космические рыцари, защищающие униженных, оскорбленных и слабоумных, полюбились мне еще больше. Мечтая сделать карьеру защитника справедливости, я даже ненадолго захотел стать космонавтом. Не получилось - родители раскусили мои замыслы и отдали в первый класс. Пришлось несколько лет ждать возвращения джедаев в мою жизнь.

Star Wars Episode VI: Return of the Jedi

Джедаи вернулись неожиданно. Признаюсь честно, что после окончания предыдущей серии, с юношеским максимализмом в глазах и стаканчиком мороженого в руках, я доказывал друзьям, что силы добра все-таки победили над силами разума и теперь в далекой Галактике наконец-то воцарится мир и спокойствие. Не тут-то было! Злодеи набрались сил, джедаи вернулись на боевой пост, и все понеслось по новой. Как ни странно, на этот раз я болел за страдающего насморком Дарта Вейдера. Наверное, начал сказываться подростковый нонконформизм. К слову сказать, он так до сих пор и не прошел.

Star Wars: Episode I: The Phantom Menace

Отправляясь на просмотр этой серии, я готовился ко всему, чему угодно: к тому, что Оби-Ван Кеноби окажется героиновым наркоманом с тысячелетним стажем, юный Скайуокер - хулиганом, слушающим музыку афроинопланетян и рисующим на бортах кораблей лазерными маркерами, а Йода - сообразительной зверюшкой, сбежавшей из межпланетного цирка. "Что ж поделать?" - думал я. - "В такое уж время живем...". К моему удивлению, в действительности все оказалось не так, как на самом деле. И даже не намного хуже. Но все же фильм произвел гораздо более слабое впечатление, чем его предшественники. Возможно, тому виной слишком яркие впечатления, оставшиеся с детства, возможно - отсутствие принцессы Леи. Так или иначе, очень интересно, какой же окажется новая старая серия SW.

Любимый персонаж

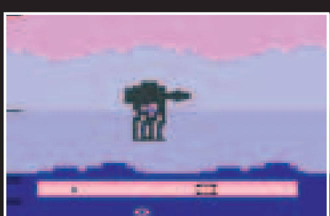
Вне всякого сомнения, самым культовым персонажем сверхкультового сериала является мохнатый баскетболист Чубакка. Очаровательный мохнатый половичок навсегда покорил мою сердечную мышцу, продемонстрировав, каким должен быть настоящий космонавт.

ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ

Компьютерные, приставочные и аркадные игрушки по «Звездным войнам» регулярно выходят на протяжении вот уже двадцати лет. За это время сменилось несколько поколений «железа», родились и развились новые жанры, и ЗВ-игры оказались в положении самого настоящего барометра, четко отражающего текущее состояние индустрии, вбирающего в себя все колебания, инновации и модные веяния, бурей проносящиеся по игровой отрасли. Если оглянуться назад, становится ясно, что история игр по вселенной Star Wars очень похожа на историю электронных игр вообще - с теми же самыми взлетами и падениями, ошибками, открытиями, увлечениями и сенсациями. Эти игры прошли долгий путь и сегодня мы с вами отследим все его вехи. Ключ на старт!

COVER STORY

Star Wars: The Empire Strikes Back



Платформа: Atari 2600
Дата выхода: 1982 год

Из всех кинофильмов раньше всего с игровым воплощением, как видите, повезло «Империи». За основу была взята одна из самых сильных сцен фильма, эпизод с атакой имперскими войсками повстанческой базы Эхо на Хоте. В игре требовалось уничтожать шагающие танки AT-AT, лениво передвигавшиеся слева направо по экрану, и процесс этот продолжался до бесконечности, постепенно усложняясь.

Star Wars The Arcade Game

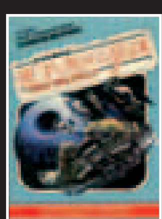


Платформы: игровые автоматы, Atari 2600, Atari 5200, Colecovision
Дата выхода: 1983 год

Цветная векторная 3D-графика в духе Tempest собирала в аркадах огромные толпы желающих всласть пострелять по TIE-истребителям и взорвать Звезду смерти. Увы, с переводом игры на маломощные даже по тем временам приставки от векторов пришлось отказаться — что драматически ухудшило аркадный хит.

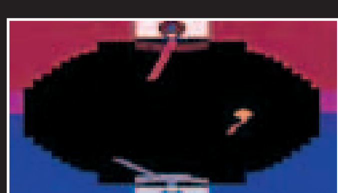
Star Wars: Death Star Battle

Платформы: Atari 2600, Atari 5200
Дата выхода: 1983 год



В распоряжении игрока был «Тысячелетний сокол», а прямо по курсу — недостроенная Звезда Смерти из только что вышедшего «Возвращения джедая». Продвигаясь к ее ядру, необходимо было выполнять простенькие задания (пережидать, пока повстанцы на Эндоре отключают силовые щиты) и десятками уничтожать назойливые TIE-файтеры.

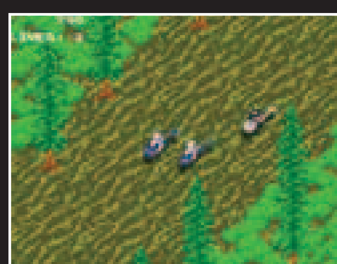
Star Wars: Jedi Arena



Платформа: Atari 2600
Дата выхода: 1983 год

Попытка замаскировать вариацию Pong (Breakout, Arcanoid — как вам будет угодно) под сцену из «Новой надежды», когда Бен муштрует Люка на борту «Сокола». Используя меч для атак, а тренировочный шарик (тот, что стреляет слабыми импульсами) — для защиты, игроки соревновались в пробивании силовых щитов друг друга.

Star Wars: Return of the Jedi



Платформа: игровые автоматы
Дата выхода: 1984 год

Гонки со стрельбой — отчего-то вдруг в изометрической перспективе вместо полюбившегося фэнам векторного движка. Из подконтрольной техники имеются штурмовой реактивный мотоцикл, шагающий «танк-цыпленок» AT-ST (бенефис Чубакки) и обязательный «Тысячелетний сокол», атакующий известную боевую станцию.

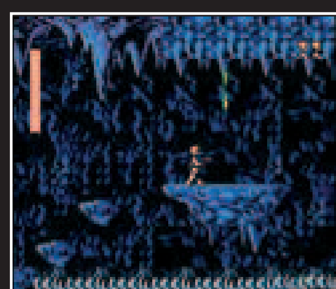
Star Wars: The Empire Strikes Back

Платформа: игровые автоматы
Дата выхода: 1984 год



Незаслуженно обделенная вниманием из-за коллапса игровой индустрии в Штатах эта игрушка была запоздавшей попыткой Atari реабилитироваться в глазах геймеров — правильно, с помощью воскрешения знаменитого векторного движка. Увы, даже трехмерная битва с «ходунами» на Хоте не смогла вернуть посетителей в аркады.

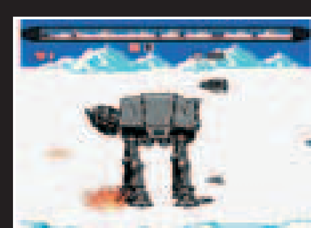
Star Wars



Платформы: NES, Game Boy, Game Gear, Master System
Даты выхода: 1991, 1992, 1993 (версии для GG и MS)

Длиннющее, разнообразнейшее, строго следующее букве первоисточника игровое переложение четвертого киноэпизода, обладающее, к сожалению, отличительной чертой многих творений для NES: в него почти невозможно играть из-за чудовищной, невообразимой сложности. Беспощадная пытка с ограниченным количеством continue.

Star Wars: The Empire Strikes Back



Платформы: NES, Game Boy
Даты выхода: 1991, 1992 годы
От проклятия NES не так-то сложно избавиться — обладающая изумительными графикой и звуком платформенная бродилка испорчена демонической сложностью. Чуть ли не каждый встреченный враг строит из себя бессмертного, постоянно требуется прыгать за правую грань экрана, в полную неизвестность, теряя жизни одну за другой. Садистская насмешка LucasArts, вот что это такое.

Super Star Wars



Платформа: SNES
Дата выхода: 1992 год
Насмешка переросла в хохот. Снова шедевр в области графики, уже на новой технологической основе (этапы в режиме Mode 7 казались тогда верхом совершенства) — и снова непереносимая сложность. Чтобы побороть игру даже на уровне Easy, нужно быть всамделишным, хорошо тренированным джедаем. Итог: бешено красиво и абсолютно, космически неиграбельно.

Super Empire Strikes Back



Платформа: SNES
Дата выхода: 1993 год
В LucasArts прислушались к стонам геймеров (или обратили внимание на динамику продаж), и второй 16-битный платформер сделали чуточку полегче предшественника. Самую малость. У Люка появилась возможность применять Силу, а великолепное Mode 7-исполнение битвы на Хоте окончательно затвердило за этой сценой титул лакмусовой бумажки, определяющей качество игры по ЗВ. С душой валятся AT-AT, значит и игра неплохая — как правило, так оно и оказывается.

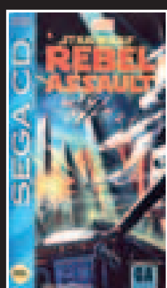
Star Wars: X-Wing

Платформа: PC
Дата выхода: март 1993 года



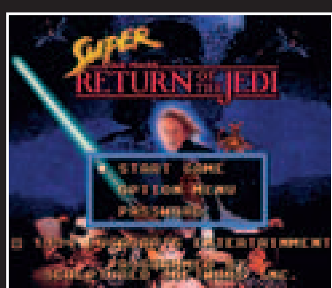
«Наш ответ на Wing Commander». Первый полноценный космический симулятор в линейке игровых продуктов Lucasarts. Возможность побыть в шкуре молодого пилота Повстанческого Альянса, усевшись за рули немалого набора кораблей из кинотрилогии. Впоследствии успех оригинальной игры закрепили сборники новых миссий X-Wing: B-Wing,X-Wing: Imperial Pursuit и X-Wing Collector Series.

Star Wars: Rebel Assault



Платформы: PC, Mac, Sega CD, 3DO
Дата выхода: 1993 год
Дитя, вскормленное на заре эпохи мультимедиа — целый компакт-диск с анимационными роликами, шикарной музыкой Джона Вильямса и игровыми вставками, действие которых происходит во время «Новой надежды», а Люк заменен пилотом с позывным «Салага-1» (Rookie One). Наполовину виртуальный тир, наполовину аркадная леталка.

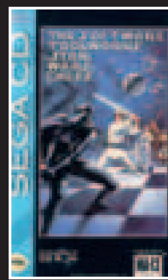
Super Return of the Jedi



Платформа: SNES
Дата выхода: осень 1994 года
16-битная серия Super Star Wars завершилась триумфальным выступлением 24-мегабитного «Джедая». Несмотря на традиционно завышенную сложность, игра отлично продалась — отчасти из-за классической атмосферы ЗВ, отчасти из-за того, что журналы очень быстро опубликовали коды неуязвимости и выбора этапов.

Star Wars Chess

Платформы: PC, Sega CD
Дата выхода: 1994 год
Шахматы, как бы не выглядели фигуры, по сути своей остаются шах-



матами. Не больше, не меньше. Увы, впечатление даже от такой игры можно испортить долгими загрузками, странным ракурсом камеры и некрасивой анимацией фигур. Зато тут есть Вейдер и Палпатин в роли короля и королевы... (^_^)

Star Wars: TIE Fighter



Платформы: PC, Macintosh
Дата выхода: май 1994 года
Коли уж основная «рабочая лошадка» повстанческого флота получила свою игру, то рано или поздно такой же чести должны были удостоиться истребители TIE (от Twin Ion Engine). Сделанный вслед за X-Wing симулятор имперского космофлота отличался улучшенной графикой и широким выбором кампаний, позволявших перекроить ход знакомой истории. Через некоторое время был выпущен add-on, Defender of the Empire.

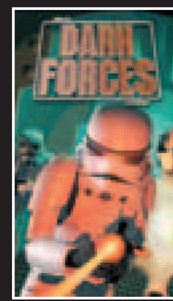
Star Wars Arcade



Платформы: игровые автоматы, Sega 32X
Дата выхода: 1994 год
Скоротечно промелькнув в аркадах, дебют Sega на поприще ЗВ-игр был почти сразу портирован на столь же скоротечно склеившее ласты «железное расширение Mega Drive. В ходе переноса добавилось несколько этапов, а графика заметно упростилась.

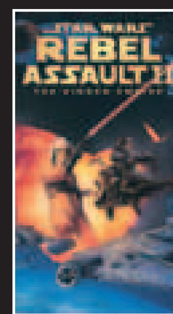
Dark Forces

Платформы: PC, Macintosh, PS one
Дата выхода: 1994 год
С появлением Doom расцвели трехмерные FPS, и в LucasArts резонно решили потрудиться на этой ниве. Под слоганом «ты и твой бластер против всей Империи» повстанческий наемник Кайл Ка-



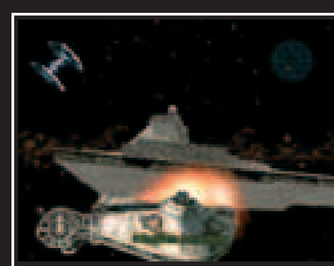
тарн срывал планы Вейдера по производству армии непобедимых сверхштурмовиков Dark Troopers. 10 видов оружия, 20 видов спрайтовых врагов, увлекательный сюжет. Для тех времен — открытие!

Star Wars: Rebel Assault II: The Hidden Empire



Платформы: PC, PS one, Macintosh
Дата выхода: 1995 год
Первая после «Возвращения джедая» официальная видеопостановка с живыми актерами вместо рисованной анимации. «Салага-1» расследует исчезновение торгового корабля в треугольнике Дрейтона. Скоро выясняется, что имперцы построили «невидимую» модель TIE-файтера, и только «Салаге» под силу провести диверсию на имперских верфях, где строится упомянутое вундерваффе.

Star Wars: Shadows of the Empire



Платформы: PC, Nintendo 64
Дата выхода: 1996 год
На всю катушку использовавшая возможности тогдашних 3D-акселераторов и N64, SotE вышла в свет параллельно с одноименной книгой, описывающей события между фильмами V и VI , участие в делах Империи преступного синдиката во главе с принцем Сизором. Битва на Хоте снова стала самым красивым эпизодом игры.

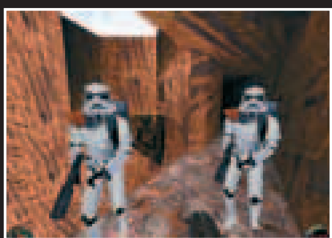
Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter

Платформа: PC
Дата выхода: апрель 1997 года
Улучшенная графика, новые сценарии и миссии, озвучка брифингов и боевых радиопереговоров, сетевая поддержка, возможность выбора сражающейся стороны, десятки видов и модификаций кораблей — почти идеальный космосимулятор.



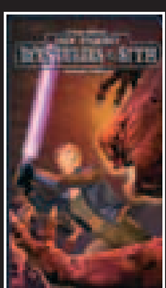
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power только закрепил его успех.

Star Wars: Jedi Knight: Dark Forces II



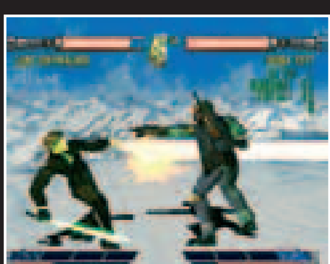
Платформа: PC
Дата выхода: 1997 год
Кайл Катарн подался в джедаи. Причем вам решать, какая сторона Силы притягивает его больше — можно стать как добрым рыцарем, так и темным джедаем. В богатый оружейный арсенал жанра FPS наконец-то добавился световой меч — и нельзя сказать, что ему там не место.

Star Wars: Jedi Knight: Mysteries of the Sith



Платформа: PC
Дата выхода: 1997 год
Мара Джейд, охранница Императора, переметнувшаяся на сторону повстанцев (по совместительству — будущая суженая Люка Скайуокера), впервые появилась в книжных бестселлерах Тимоти Зана. Здесь она на пару с Катарном шинкует ранкоров в развалинах древнего храма Ситов.

Star Wars: Masters of Teras Kasi



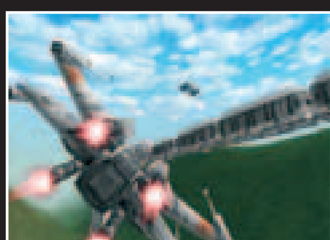
Платформа: PS one
Дата выхода: 1997 год
Файтинг. Уникальная возможность стравить в кровавой схватке принцессу Лею с Чубаккой. Неудачный закос под Soul Edge с запаздывающим управлением, низкорослыми персонажами и чрезмерно глючащей графикой. Йода в качестве секретного бойца, как ни странно, не обнаружен.

Star Wars Trilogy Arcade



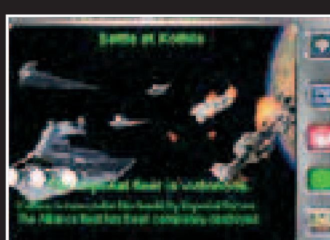
Платформа: игровые автоматы
Дата выхода: 1998 год
В ознаменование выхода на экраны «Специального издания» кинотрилогии японская Sega выдала красивейший аркадный ЗВ-марафон для своего чипсета Model 3. Стрельба и полеты в любимых с детства декорациях вряд ли когда-то нам наскучат, особенно когда эти декорации выглядят так, что просто глаз не оторвать!

Star Wars: Rogue Squadron



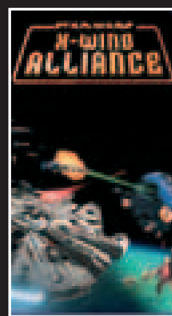
Платформы: PC, Nintendo 64
Дата выхода: 1998 год
«Эскадрилья бродяг», основанная Люком Скайуокером, принимала активное участие в событиях фильмов — немудрено, что бравые пилоты тоже удостоились собственной игрушки. Аркадный шутер с этапами в атмосфере и космосе удачно вписался в линейку картриджей для N64 (попутно игра использовала модуль расширения оперативной памяти для консоли).

Star Wars: Rebellion



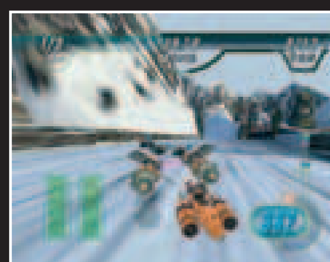
Платформа: PC
Дата выхода: 1998 год
Стратегический мамонт, ставящий задачей игрока экспансию, колонизацию и административно-силовое доминирование в масштабах галактики. 200 миров, две известных противоборствующих стороны, микроменеджмент ресурсов и боев, общение с 55-ю ключевыми персонажами, включая адмирала Троуна. Серьезно, масштабно, скучновато.

Star Wars: X-Wing Alliance



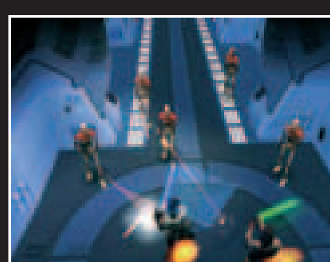
Платформа: PC
Дата выхода: март 1999 года
Очередная вариация «почти совершенного» боевого космосимулятора, опять-таки с упором на улучшение графики, разнообразие миссий (появилась атака на недостроенную Звезду Смерти) и кораблей (впервые в играх этой серии можно всласть порулить «Тысячелетним соколом»), и добавленный режим Skirmish, по сути являющийся встроенным редактором миссий.

Star Wars: Episode I Racer



Платформы: PC, Dreamcast, Game Boy Color, Macintosh, Nintendo64
Дата выхода: 1999 год
Название говорит само за себя. Анакин носится на гравиподах по каньонам Татуина (и семи других миров) наперегонки с разношерстой толпой инопланетян, точь-в-точь как в «Призрачной угрозе». 20 пилотов на выбор, 800 километров в секунду, засады Таскенов, антигравитационные тоннели — настоящие Большие Гонки.

Star Wars: Episode I: The Phantom Menace



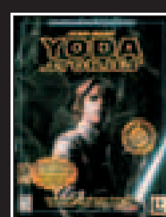
Платформы: PC, PS one
Дата выхода: 1999 год
Трехмерная бродилка-стрелялка в изометрической перспективе — некрасивая, скучная и слишком сложная (о, эти прыжки по платформам и колоннам!). На выбор четверо персонажей: Оби-Ван, Квай-Гон, королева Амидала и начальник придворной стражи капитан Панака. Маршрут: Набу-Татуин-Корускант-Набу. А в конце игры вас ждет Дарт Мол.

Star Wars: Pit Droids



Платформа: PC
Дата выхода: сентябрь 1999 года
Образовательная игра для маленьких фанатов ЗВ, которых за уши приходится тащить на урок математики. Куча постепенно усложняющихся логических загадок и головоломок с несколькими вариантами решения. Авторы верят, что тренируют в детях способность к визуализации и умение критически мыслить.

Star Wars: Yoda Stories



Платформы: PC, Game Boy Color
Дата выхода: 1997 год
Набор коротеньких приключений Люка в страшненьких двухмерных тайловых локациях. Световой меч — для того, чтобы избавляться от назойливых жучков и змей. Головастые штурмовики — прелесть, из них получились бы классные мягкие игрушки. Все вместе — своего рода интерактивный скринсейвер, не более. Главный просчет в том, что за него просили деньги.

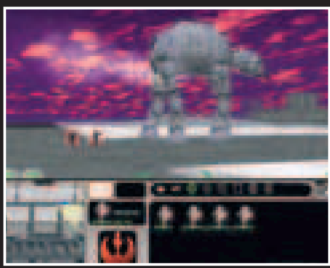
Star Wars: Racer Arcade



Платформа: игровые автоматы
Дата выхода: февраль 2000 года
Sega в своем репертуаре: дико скоростная игра с графикой на чипсете Naomi, позволявшая объединять для параллельной работы

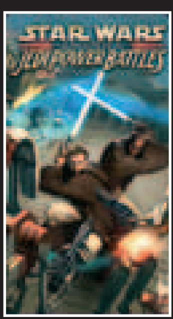
четыре автомата, каждый из которых оборудовался мощнейшей стереосистемой и широким экраном. Не хватало только вентилятора, гнавшего бы в лицо пилота поток раскаленного песка.

Star Wars: Force Commander



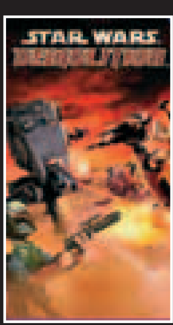
Платформа: PC
Дата выхода: март 2000 года
Лишнее доказательство того, что LucasArts может по-всякому. Вот и о стратегиях в реальном времени не забыли. 24 миссии, 70 видов юнитов и построек, неплохой трехмерный движок, оригинальная система распределения командных очков... ну где еще можно собрать пару десятков AT-AT, построить их свиньей и двинуть на повстанческие позиции? То-то же.

Star Wars: Episode I Jedi Power Battles



Платформы: Dreamcast, PS one, GBA
Дата выхода: весна 2000 года
Попытка пристыженной Factor 5 «переиграть» неудачную Phantom Menace — те же события, только на другом движке, больше подходящем для beat'em up. Если бы не проблемы с управлением, получилось бы знатное мочилово. А так — просто 10 этапов сражения с джойстиком, Набу-Татуин-Набу. Угадали, без Дарта Мола опять не обошлось.

Star Wars Demolition



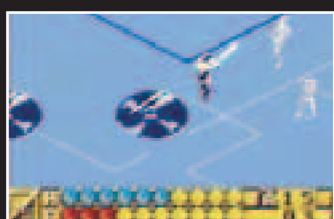
Платформы: Dreamcast, PS one
Дата выхода: ноябрь 2000 года
Недолго думая в LucasArts взяли и подписали контракт с командой авторов Vigilante 8, обязав тех сделать точно такую же игру с дуэлями на разных транспортных средствах, но с лицензией ЗВ. По уровню сюрности результат приближается к Masters of Teras Kasi — разборки проводятся перед хибарой Йоды и прямо на поверхности Звезды Смерти. Но играть можно.

Star Wars: Gungan Frontier



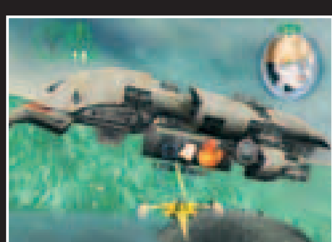
Платформа: PC
Дата выхода: 2000 год
Пропагандистский продукт, призванный опровергнуть истину «хороший гунган — мертвый гунган». Замороченный симулятор развивающейся с нуля экосистемы: 80 видов растений и животных (плюс возможность создавать собственные гибриды), различные природные условия, энциклопедия флоры и фауны вселенной «Звездных войн», микроконтроль погоды, слежение за питанием подопечных. Мечта ботаника.

Obi-Wan's Adventures



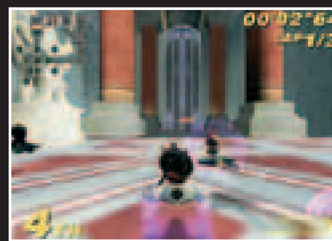
Платформа: Game Boy Color
Дата выхода: 2000 год
Укороченная портативная версия Phantom Menace для PC и PS one вышла на GBC спустя целый год после релиза прототипа. Графика на уровне второй половины восьмидесятых годов, скроллинг экрана слева направо, нудный однообразный геймплей — получился классический случай обыкновенной халтуры.

Star Wars: Episode I Battle for Naboo



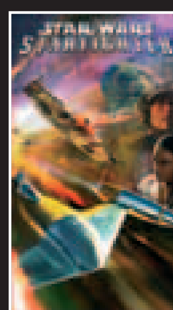
Платформы: PC, Nintendo 64
Дата выхода: март 2001 года
Аркадная стрелялка «от создателей и на движке Rogue Squadron» с семью разными транспортными средствами (истребитель стражи Набу, лендспидер, летающий танк STAP, катер Торговой Федерации и т. д.), взгляд на события первого киноэпизода глазами Гавина Сайкса, лейтенанта Королевских сил безопасности.

Star Wars: Super Bombad Racing



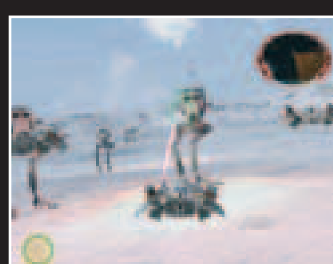
Платформа: PS2
Дата выхода: апрель 2001 года
Десяток трасс, на которых гоняются восемь героев с непомерно раздутыми головами — такова заявка LucasArts на смещение с трона Mario Kart. Заявка провальная, хотя бы из-за малого (на тот момент) количества обладателей PS2 в США. 25 видов комичного оружия и режим для 4-х игроков (с применением Multi-Tap) не помогли...

Star Wars: Starfighter



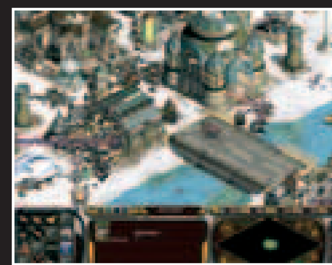
Платформы: PC, PS2, Xbox
Дата выхода: 2001 год
Своеобразный апгрейд серии Rogue Squadron для «железа» следующего поколения. Звездолеты из первого фильма, бездонная пустота космоса, негостеприимные ландшафты далеких планет и враги, сотни врагов... вариант для Xbox носит подзаголовок Special Edition, содержит 5 дополнительных миссий и несколько новых режимов.

Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II



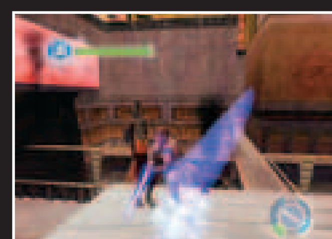
Платформа: GameCube
Дата выхода: ноябрь 2001 года
Сногсшибательная графика — вот первостатейный козырь игры. Атаки на Звезду смерти, Эхо-базу и имперские Звездные разрушители, спасательные операции и простое конвоирование челноков — все это смотрится здесь едва ли не лучше, чем в фильмах. Восход парных солнц Татуина заслуживает быть увиденным, красота неописуемая.

Star Wars: Galactic Battlegrounds



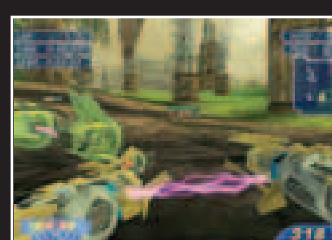
Платформа: PC
Дата выхода: ноябрь 2001 года
Берется движок волшебной стратегии Age of Empires и на его основе выстраивается глобальная летопись развития целого ряда ЗВ-социумов: Империи, Повстанческого Альянса, Торговой федерации, цивилизаций вуки, гунганов и королевства Набу. Кому мало — наготове расширение под названием Clone Campaigns.

Star Wars: Obi-Wan



Платформа: Xbox
Дата выхода: 21 декабря 2001 года
Самая крупная катастрофа после восьмибитных воплощений классической кинотрилогии: играть в «Оби-Вана» элементарно невозможно. 15 криво срубленных уровней, травматическое общение с джойстиком Xbox — больше всего «игра» похожа на недоделанную бета-версию. До хрестоматийного Дарта Мола дойдут лишь избранные мазохисты.

Star Wars Racer: Racer Revenge



Платформа: PS2
Дата выхода: февраль 2002 года

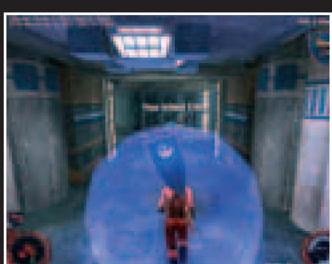
Оцените всю натянутость преамбулы: Анакин-де вернулся погоняться на подах спустя целых восемь лет отсутствия на Татуине, хитроумно ускользнув из-под опеки учителей-джедаев. От первой части игра отличается более агрессивным геймплеем, перегревами двигателя и возможностью починки на ходу. Разумеется, появились новые локации на невиданных ранее планетах.

Star Wars Starfighter II: Jedi Starfighter



Платформы: PS2, Xbox
Дата выхода: март 2002 года
Основной аттракцион на этот раз — применение Силы прямо из кабины звездолета (пилотирует женщина-джедай Ади Галлия). Помимо стандартных турболазеров, с помощью спецвозможностей можно ставить мощные щиты, отражать выстрелы и жарить врагов молниями. Для приверженцев «старой школы вождения» припасен второй корабль, с пилотом без джедайских выкрутасов.

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast



Платформа: PC
Дата выхода: март 2002 года
Добрый молодец Кайл Катарн, отдавший было свой меч на сохранение Люку Скайуокеру, вынужден снова взяться за оружие и указать «новой всегалактической угрозе» место зимовья раков. На движке Quake III. По полной программе. Блестящим развитием идей и эстетики Dark Forces мы обязаны команде Raven Software.

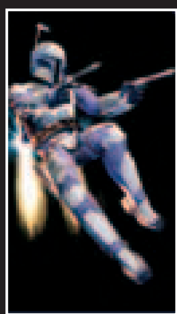
Star Wars: Knights of the Old Republic

Платформы: PC, Xbox
Дата выхода: осень 2002 года
Золотой век Республики, за 4000 лет до событий первого фильма. Идет колоссальная война между джедаями и Ситами, количество участников с каждой стороны при-



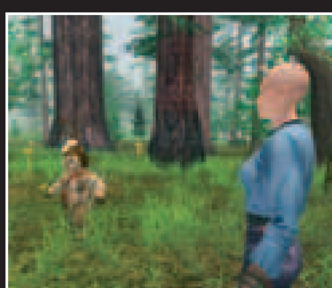
мерно равно... Внезапно появляются BioWare, авторы Baldur's Gate, и обещают сделать на столь благодатной основе величайшую из RPG, когда-либо существовавших в подлунном мире. Поверим?

Star Wars Bounty Hunter



Платформы: PS2, GameCube
Дата выхода: 4-й квартал 2002 года
Грядущий игровой дебют Джанго Фетта, одного из самых беспощадных охотников за головами в галактике (его сынок Боба Фетт по сравнению с папашей — тихая овечка!). Два бластера, ракетомет, огнемет и реактивный рюкзак поступят осенью в распоряжение всех, кто желает окунуться в мир большой охоты, легких денег, теневых сделок и смертельной опасности.

Star Wars Galaxies



Платформа: PC
Дата выхода: 3-й квартал 2002 года
Каждая уважающая себя развлекательная корпорация должна нынче иметь свою онлайновую MMORPG, и LucasArts никто от этой обязанности не освобождал. Galaxies станет целым онлайн сериалом, в рамках которого игроки смогут жить на знакомых планетах, выполняя наборы квестов или просто общаясь с окружающими. Перевозку между мирами будут осуществлять пассажирские шаттлы, и на билет придется зарабатывать. Авторы обещают чуть ли не полную свободу выбора — в рамках товарно-денежных отношений, конечно.

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

COVER STORY

РАСШИРЯЮЩАЯСЯ ВСЕЛЕННАЯ

Сага — это не жалкий сериал. Великие мифы творят историю, великие идеи ведут цивилизации. « Яви чудо!» — и небеса разверзаются, воды отходят, а твердь льется, как дождь. Гремят голоса, горят глаза, поют небесные хоралы. Волна любви и почитания обволакивает умы и сердца человецев.
Чудо — это то, чего никогда не бывало, чего не может быть. А если нечто уже произошло — то постепенно из чудес переходит в разряд привычных историй, рассказов, баек... Поэтому для любого серьезного культа гораздо важнее любых чудес кропотливая и внешне почти незаметная работа рядовых идейного фронта, миссионеров и крестоносцев. Имена их неизвестны, и имя им — легион. Подобно трудолюбивым муравьям, каждый из них приносит маленькую былинку, из множества которых вырастает нерушимый Храм.

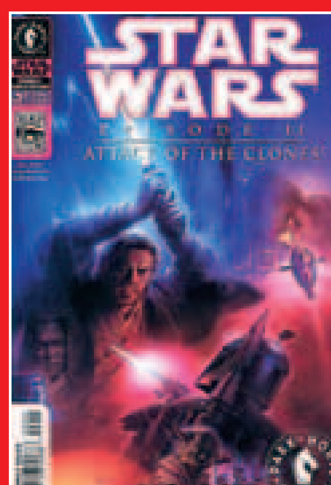
Увидев удивительное — не удивляйся, и оно перестанет быть удивительным.
К. Прутков

«Звездные войны» — один из ярчайших культов новейшей истории. Лукас явил Чудо миллионам в далеком 1977 году, а затем попытался повторить еще три раза, в том числе совсем недавно. Но по закону девальвации чудес человечество уже к 1980-му году выработало определенный иммунитет к сладкому дурману далекой галактики. Возможно,



«Новая надежда» так и осталась бы одинокой яркой звездой на культурном небосводе двадцатого столетия, но Лукас-бизнесмен не дал уйти на покой созданию Лукаса-демиурга. Как и все успешные религии и идеологии, «Звездные войны» устояли на мощнейшей подпитке снизу, от порой почти незаметных, но многочисленных ручейков и источников. Финансовый феномен ЗВ взращен на мерчандайзе. Пусть свидетель Чуда повзрослел — ему не дадут обрасти житейской скептической коркой. Новая гомеопатическая доза ЗВ всегда готова проникнуть в его изнывающие от ожидания вены. Фигурка Дарта Вейдера на монитор, постер с Ханом Соло на стенку, игра для приставки... Но самое главное — книги и комиксы. Именно книги расширяют ойкумену и поддерживают священный огонь под котлами веры. Книги создают новые сущности в головах фэнов, а комиксы помогают дать сущностям конкретную визуальную оболочку. Добавьте





впитал в себя неофитов, порожденных даже не самой сагой, а ее производными.
И пусть этот фэндом делится на непримиримые фракции, пусть пуристы-старообрядцы доказывают, что все, кроме фильмов — от лукавого, маховик уже набрал обороты. Адмирал Троун так же принадлежит вселенной ЗВ, как и Дарт Вейдер. Можно жить в скиту на хлебе и воде, но паства предпочтет веселый город и ресторанные блюда. Джинна не загнать обратно в бутылку, особенно учитывая, что бутылку эту создал сам джинн. Так что давайте вместе наслаждаться теми дворцами, что он строит на свободе.
Ни дня без строчки.
В наших краях мертвого мерчан-

Все придумки, использованные в очередной книжке, автоматически становятся интеллектуальной собственностью Lucasfilm.

аудиокниги и радиопостановки, саундтреки — и в результате получается мультимедийный продукт, фактически — разнесенное по каналам восприятия и по времени кино. Причем за счет игр, кино практически интерактивное. Постоянное слабое воздействие сильнее короткого удара — нельзя не верить в то, что сопровождает тебя почти всю сознательную жизнь. Так что за пятнадцать лет с начала активной кампании по продвижению Expanded Universe фэндом был не только возвращен в исходное состояние 1977 года — он

дайза книги из серии «Звездные войны» окружены многочисленными мифами. Так уж сложилось, что вся информация о Star Wars Universe исходила из пиратских видеокопий фильмов, непонятного происхождения «новеллизаций» этих копий, чуть ли не записанных с экрана на бумагу, и пиратских же копий компьютерных игр — старенького X-Wing и, конечно же, триумфального TIE Fighter. Поэтому существование каких-то многочисленных комиксов, а тем более полноценных

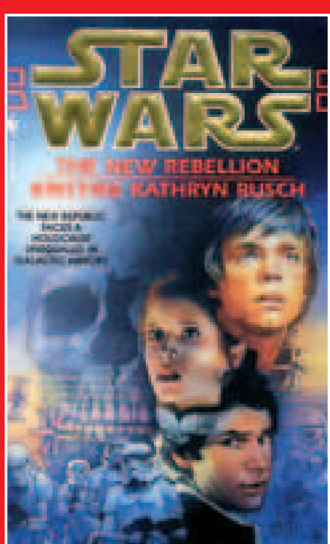
Русские переводы

Больное место. Не знаю, где надо брать переводчиков и редакторов, чтобы перевести «Rogue Squadron» как «Разбойничий эскадрон». Легким движением элитная истребительная эскадрилья альянса превращается в толпу конных махновцев. После такого на мелочи вроде персонажей «Пятого элемента», невесть каким образом попавших в русский текст «Призрачной угрозы», внимания можно не обращать. Фэны в массе своей однозначно считают переводы плохими. Впрочем, на эти стенания издательства традиционно не обращают ни малейшего внимания. «Пипл хавает». Поэтому во избежание разочарований и заблуждений могу лишь порекомендовать читать в оригинале. Заодно и знания языка освежите.

книг, посвященных не вошедшим в фильмы событиям, воспринималось с подозрением. Кто их пишет? Как? Зачем? И если сегодня сам факт существования книг, благодаря появлению русских переводов, ни у кого уже сомнений не вызывает, то вопрос «как же относиться к книгам правильному фэну Звездных войн?» для многих пока не решен. Попробую внести ясность и покой в ваши мятущиеся души.

Короткий ответ: книги надо читать. Почему? Читайте дальше...

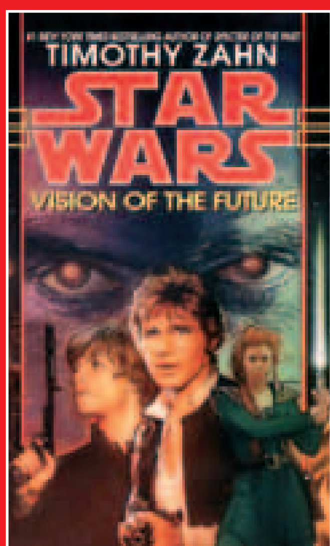
Итак, каков же механизм появления на свет красочных томиков с заветными словами Star Wars на обложке? LucasFilm на несколько лет передает лицензию на выпуск книг определенному издательству (в этой роли засветились прежде всего Del Rey, Bantam, Dark Horse



и ныне покойное West End Games), редакторы которого подыскивают будущих авторов. В LucasFilm на основе представленных фрагментов вещей, ранее написанных этими авторами решают, кто из толстоевских наиболее достоин чести подхватить знамя Star Wars. После этого выбранный писатель присылает в LucasFilm краткий сюжет книги на нескольких страницах, который также утверждается самыми высокими инстанциями. И только после этого на несколько недель автор запирается у себя на ранчо и начинает глаголом жечь сердца людей.

Стоит обратить внимание на тот факт, что хотя написание книги идет

Лукас не читает вышедших книг, лишь просматривает уже упоминавшиеся сюжетные заявки. Но при этом с удовольствием листает готовые комиксы.



в постоянном и плотном контакте с редакторами, они никогда не указывают, что писать. Их задача — указать, о чем НЕ писать. Поскольку порой идет работа сразу над несколькими книгами, о содержании которых никто, кроме авторов, не знает (не говоря уже о держащемся в строжайшем секрете сюжете очередного фильма), подобная координация жизненно необходима.

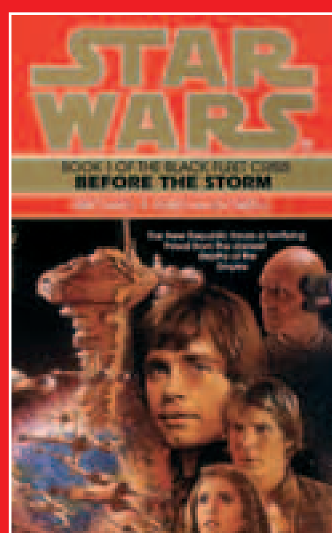
Поэтому книги — это в значительной мере плод коллективного творчества. Джорджа Лукаса, придумавшего вселенную «Звездных войн», многочисленных художников, дизайнеров и писателей, наполнивших ее жителями, пейзажами и предметами, и только потом — непосредственно автора данной конкретной книги. Не случайно все придумки, использованные в очередной книжке, автоматически становятся интеллектуальной собственностью LucasFilm. Адмирал Троун принадлежит Лукасу, а



не Зану. Недавнее официальное саморазоблачение тайны личности Макса Фрая, кстати, было вызвано именно стремлением избежать подобной ситуации.

Кстати, о Лукасе. По словам писателей, они с ним практически не встречались и ни разу не говорили. Лукас не читает вышедших книг, лишь просматривает уже упоминавшиеся сюжетные заявки. Но при этом с удовольствием листает готовые комиксы.

Немного об авторах. Все они подбираются издательствами и имеют достаточный опыт, новички книг про ЗВ не пишут. При этом вовсе не обя-



зательно быть обладателем «Хьюго» и «Небьюлы» вместе взятых — достаточно ремесленного уровня профессионализма. Как правило, все авторы уже имели опыт работы в «чужих вселенных» — писали книги про «Дюну» или Battletech, или X-Files, или Star Trek, или еще кучу

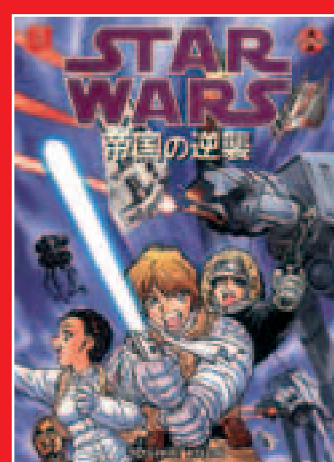
других сериалов. Очевидно, это особенное свойство творчествахуметь работать в жестко заданных рамках созданной другими вселенной.

И все же авторы очень разные, и книги у них тоже получаются разные. Любитель военной истории Зан породил стратегического гения Трауна, проработавший много лет в игровой индустрии Стэкпол практически «экранизировал» в своих книгах линейку космосимуляторов Lucas-Arts, соавтор Артура Кларка Кьюби-МакДауэл



ударился в политику, а пионервожатый (boyscout leader) Андерсон выдал на-гора целую вагонетку приключений юных джедаев.

Жанры также представлены самым широким спектром. Тут и классический боевик, и космическая опера, и дамский роман, и детектив, и даже комедия. Впрочем, в чистом виде любой из этих жанров попадается редко, скорее, просто превалирует в той или иной книге. Потому что не может быть «Звездных войн» без ко-



смических полетов, без Силы, без приключений духа и тела.

Сага продолжается...

Алексей Дубинский
alex@otaku.ru

COVER STORY

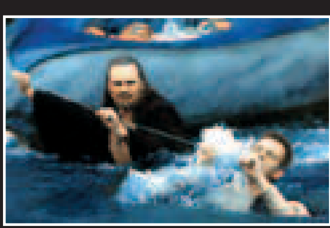
1138 СЕКРЕТОВ: Неизвестные «Звездные войны»

Величайшая космическая опера современности овеяна тайнами, легендами, досужими слухами и спекуляциями. Все они подхлестываются как режимом строгой секретности, в котором работает Lucasfilm, так и наличием в киноматериале многочисленных easter eggs, скрытых посланий от съемочной группы — ими фильмы буквально напичканы.

Чего стоит одна только страсть режиссера везде вставлять излюбленные четыре цифры («THX-1138» — дебют Джорда Лукаса в большом кино). А сколько киношных ляпов выискали фэны за два с лишним десятка лет! Тут вам и оператор, отражающийся в блестящем затылке робота C3PO, и бесследно исчезающие звенья истребителей, и картофелины, летающие вместо астероидов... Сколько пересудов рождают давно отснятые, но не вошедшие даже в «специальное издание» сцены! Мы постарались собрать сведения о «подводной» части айсберга ЗВ: выделить наиболее заметные ляпы, рассказать о вырезанных сценах (которые Lucasfilm с большой вероятностью включит в DVD-релиз классической трилогии) и запрятанных сюрпризах. Надо сказать, что приводимый список вряд ли можно назвать исчерпывающим — особо наблюдательные читатели наверняка отыщут и другие секреты. Мы перечислим самое основное.

Эпизод I, «Призрачная угроза»

ВЫРЕЗАННЫЕ СЦЕНЫ:
По дороге из города гунганов в Тид

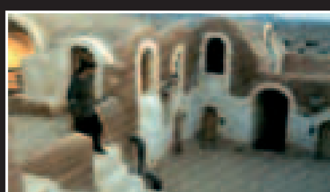


лодка с Квай-Гоном, Оби-Ваном и Джа Джа оказывается перед огромным водопадом. Джедаи выбираются с помощью тонкой лески, Бинкс же начинает паниковать (это при том, что он, вроде бы, амфибия).

В оригинале сцена гонок идет дольше на целый круг, во время которого Себульба демонстрирует Анакину джеймсбондовский набор «примо-



чек» своего пода.
Утром перед гонкой Анакин разговаривает с Падме. Ничего особенного,



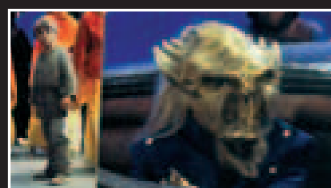
если не считать того, что на заднем плане R2D2 опять подкалывает C3PO.
Сцена, призванная продемонстрировать темную сторону Анакина — после гонок он отметеливает юного родианца Гридо (ставшего впослед-



ствии наемником и успешно застреленного Ханом Соло в кантине).
Когда Квай-Гон и Анакин уходят из Мос Эспы, мальчик останавливается попрощаться со старушкой Джирой. За героями следует один из дроидов-разведчиков Дарта Мола. Квай-Гон его замечает и сбивает мечом, после чего они с Анакином бегут к кораблю.

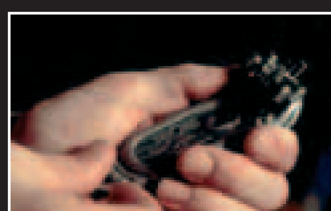


В финальном варианте фильма без этой сцены не совсем понятно, с чего вдруг они так припустили.
Десятисекундный эпизод поездки

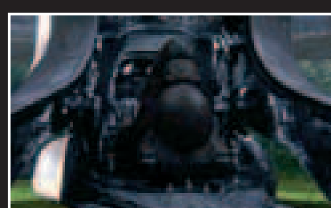


по Корусканту на воздушном такси с водителем-инопланетянином.

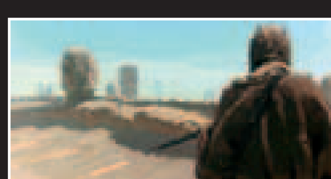
ИНТЕРЕСНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ:
Комлинк Квай-Гона – не что иное как женская бритва Gillette Sensor Excel.



Высадка десанта Федерации. Скорость танка MTT явно выше, чем у

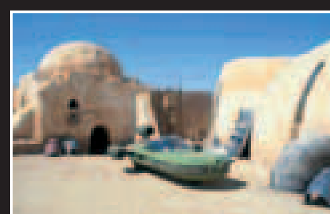


идущих перед ним дроидов. Развязку скрывает смена кадра.
Помните Бена: «эти выстрелы слишком точны для пустынников — только имперские штурмовики стреляют

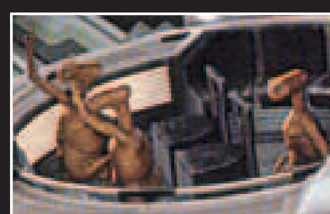


так метко»? Однако в первом эпизоде Таскены ухитряются играючи попадать в поды, несущиеся на скорости 800 км/ч.

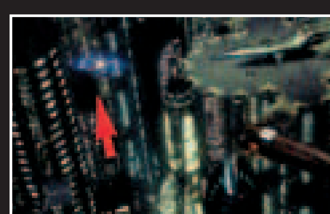
А ВЫ ЗАМЕТИЛИ?..
...что на одной из улочек Мос Эспы припаркован лендспидер Люка



Скайуокера в модной зеленой расцветке?
...что в сенате выступают представители расы E.T. — инопланетян из



фильма Спилберга?
...что на Корусканте во время посадки лайнера королевы в уголке экрана



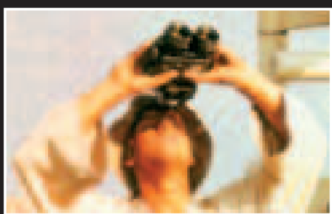
пролетает пара полицейских спиннеров из «Бегущего по лезвию»?



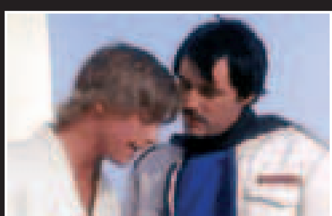
...что на свалке у Ватто похоронена мобильная капсула из «2001. Космическая одиссея» великого Стэнли Кубрика?

Эпизод IV, «Новая надежда»

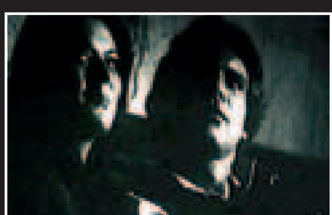
ВЫРЕЗАННЫЕ СЦЕНЫ:
Самое начало фильма. Починяя какую-то железяку, Люк замечает вспышки в небе и принимается на-



блюдать в бинокль атаку Звездного разрушителя на дипломатический транспорт Леи.
Областной центр Анкорхед. Люк с друзьями (включая пилота Биггса) обсуждает свое будущее, мечтая поскорее покинуть заштатный Татуин.

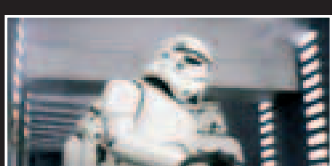


В портовой кантине Мос Эйсли изначально вокруг Хана должны были вертеться всякие девицы. Впослед-



ствии их убрали, подчеркивая одиночество контрабандиста, чей единственный настоящий друг зарос шерстью с головы до пяток.

ИНТЕРЕСНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ:
Ляп, воспетый поколениями: когда штурмовики врываются в пультовую на Звезде смерти, один из них бьется шлемом о дверную притолоку.



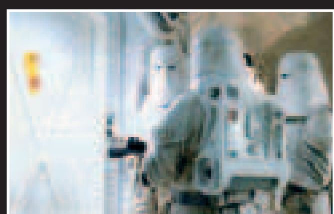
Во время приключений в мусоросборнике Леин пояс несколько раз съезжает на бедра и тут же таинственным образом возвращается обратно.
При проигрывании R2D2 голографической записи детальки на столе Бена несколько раз меняют местоположение. Работает Сила, не иначе!





Эпизод V, «Империя наносит ответный удар»

ВЫРЕЗАННЫЕ СЦЕНЫ:
Штурм базы Эхо. C3PO снимает предупреждающий знак с комнаты, где содержатся пойманные вампы (белые великаны). Несколько штурмовиков,

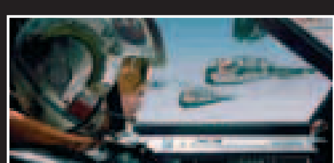


исследуя базу, опрометчиво суются туда и погибают от лап чудовищ.
После встречи с вампой Люк не только отмокает в резервуаре с бактой, но и щеголяет с заживляющей

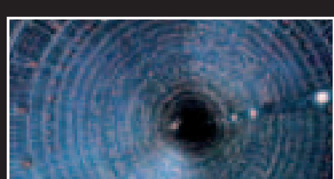


маской на физиономии. Душераздирающее зрелище.

ИНТЕРЕСНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ:
В оригинальном фильме детали кокпита спидера становятся прозрач-



ными, через них видно наступающие AT-AT. В «специздании» 1997 года это исправили.
В Special Edition к падению Люка добавлен крик — тот же самый, что из-



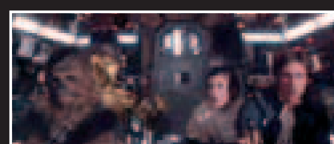
дает Император в «Возвращении джедая», улетая в шахту.
Когда штурмовики тащат Хана после



пыток, кореллианец рукой почти сбивает шлем одному из носильщиков.
Солдаты подходят, чтобы унести задушенного Вейдером адмирала, но

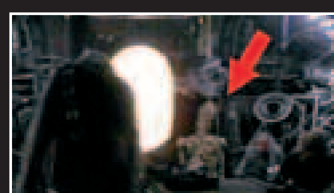


тот явно подает признаки жизни и чуть ли не пытается подняться самостоятельно.
После того, как раздраженная Лея отключает C3PO, робот продолжает ше-



велиться: Энтони Дэниэлс дышит.

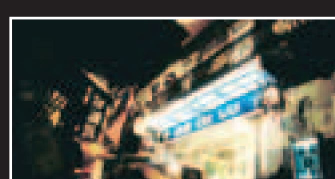
А ВЫ ЗАМЕТИЛИ?...
...что Чубакка на заводе угнотов в Облачном городе проходит мимо



прислоненного к стене дроида IG-88, одного из охотников, посланных Вейдером для поимки повстанцев?
...что во время столкновения одного из TIE-истребителей с астероидом

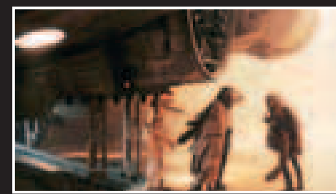


из кабины пулей вылетает пилот?
...что в «Искателях потерянного ковчега», вышедших в один год с «Империей», Индиана Джонс устраивает беспорядок в заведении под названием «Клуб Оби Ван»?

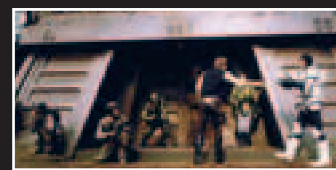


Эпизод VI, «Возвращение джедая»

ВЫРЕЗАННЫЕ СЦЕНЫ:



После разборок с Джаббой наша компашка возвращается на «Тысячелетний сокол» во время сильной песчаной бури.

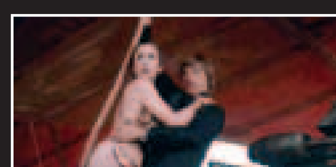


Во время битвы на Эндоре один из повстанцев маскируется под имперского штурмовика. Чтобы его опознали товарищи, он снимает шлем.
Оригинальная задумка была в том, что «Сокол» не успеет вырваться из Звез-



ды смерти, и Лэндо с Ньен-Нунбом погибнут. Решив не смазывать триумфальный финал, Лукас их пощадил.

ИНТЕРЕСНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ:
В бою на песчаной барке Джаббы Люк с Леей готовятся к прыжку.



Марк Хэмилл говорит «come on!», но при этом его рот закрыт.
Убегая от заминированного бункера, Харрисон Форд отражается в прозрачном заслоне из плексигласа, предохраняющем актера от взрыва.

ТАЙНА НАЗВАНИЯ
Изначально фильм «Возвращение джедая» должен был именоваться «Месть джедая» (Revenge of the Jedi). Когда уже печатались рекламные материалы, Лукас получил письмо от маленького мальчика. Тот интересовался, почему вдруг джедай мстит, если все знают, что это добрый и благородный рыцарь. Растроганный демиург усовестился и повелел сменить название картины.

Валерий «А. Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

Star Destroyer на полке

Сказка — фикция, мираж, мечта. Ее не бывает. Громады Звездных разрушителей, потрепанные в боях X-Wing, и стремительные TIE-истребители — все они существуют лишь как призрачный отсвет на экране. Так? Нет!
Их можно потрогать. Их можно подержать в руках. Их можно построить, отремонтировать и даже уничтожить. И если реальность есть лишь то, что дано нам в ощущениях, то истребитель Люка Скайуокера для большинства не менее реален, чем, скажем, истребитель F-15. Многие ли из вас видели F-15 « Eagle» живьем? Кино, видео, ТВ, книги, журналы, игры и модели — вот откуда мы знаем об этой американской машинке. А уж Лукас позаботился о том, чтобы все эти виды медиа донесли до нас и столь знакомые (ага!) образы X-Wing или TIE Fighter.
Пожалуй, в моделях фантастической техники даже больше посконной правды, чем в обычных танках/самолетах. Ибо техника эта и существует лишь в моделях (деревянных или компьютерных — не суть важно). Модель модели, вторая производная от материализованного воображения — все это не только дает простор творческому самовыражению моделиста, но и наполняет созданную им модель мощной энергетикой... Наполняет Силой ;)

COVER STORY

Первые ЗВ-модели появились практически сразу после выхода «Новой надежды». В 1978 году фирма MPC выбросила на рынок пластиковые сборные модели дроидов R2D2 и C3PO. Затем последовали X-Wing Люка Скайуокера и модифицированный TIE Fighter Дарта Вейдера. Это были модели «для красоты», в отличие от многочисленных action figures героев и игрушек, копирующих технику, предназначенных для детских игр в солдатики. Показательна аннотация Vader's TIE Fighter в каталоге: «Серьезные фэны «Звездных войн» одобрят точность и подробнейшую детализацию модели». В процессе межфирменных слияний и поглощений MPC влилась в состав Ertl, став MPC/Ertl, а потом слилась с AMT, породив AMT/Ertl. Учитывая лицензионную перепаковку моделей в других странах, сейчас на вторичном рынке можно встретить немалое количество идентичных моделей в самых разных коробках. Так что и Chasseur X, и Luke Skywalker X-Flugeljager — все это старый добрый X-Wing от MPC.

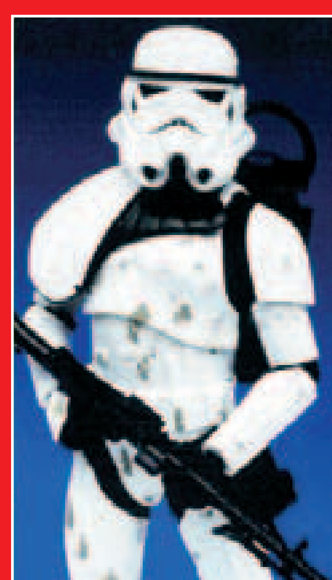


Самодельная, т. н. «гаражная» модель «Тысячелетнего сокола».

Ассортимент постепенно расширялся, были выпущены модели «Millenium Falcon», B-Wing, Imperial Star Destroyer, Shuttle Tyderium, TIE Interceptor, AT-ST, AT-AT, Speeder bike, Virago принца Сизора, наборы диарам «Кантина на Татуине», «База повстанцев на Хоте», «Первая встреча с Йодой» и «Тронный зал Джаббы». Модели несколько раз переиздавались в разных упаковках, для «Сокола» сделали вариант «в разрезе», AT-AT снабдили заводным шагающим механизмом, а к «Звездному разрушителю» даже добавили комплект фибероптики для внутреннего освещения.



И если реальность есть лишь то, что дано нам в ощущениях, то истребитель Люка Скайуокера для большинства не менее реален, чем, скажем, истребитель F-15.



Следует заметить, что некоторая узость рынка, с одной стороны, и гарантированность спроса со стороны фэнов, с другой, негативно отразились на качестве американских сборных моделей. Они большей частью немасштабны, неточны и неподробны, детали грубо отлиты и пло-



Превосходная японская «игрушка» от Fine Molds.

хо состыкуются между собой. Конечно, это не московский завод игрушек «Огонек», но и далеко не Hasegawa. Впрочем, за счет низкой цены модели AMT/ERTL доступны, а большие размеры и толстый пластик позволяют опытным моделистам доводить их до ума, превращая стандартные штамповки в настоящие произведения искусства.

Конечно, находились люди, для которых качества AMT/ERTL было недостаточно. Они были готовы заплатить приличные деньги и затратить немало усилий, чтобы получить действительно качественную и точную модель. Именно на таких покупателей работают полукустарные производители высококачественных сборных моделей из эпоксидной смолы. Цена модели может зашкаливать за сотню (а то и не одну) долларов, но зато это будет точная (вплоть до отдельных заклепок) копия практически любого прототипа (скажем, Assault Transport из игры TIE Fighter). Помимо целых моделей производятся и комплекты для усовершенствования серийных пластиковых моделей AMT/ERTL — X-Wing и Millenium Falcon.

Особняком от «железок» стоят модели персонажей, выпускаемые как AMT/Ertl, так и фирмами Screamin' и Kaiyodo. Выполненные, как правило, в крупном масштабе вроде 1:6 или даже 1:4 из мягкого винила, они потрясающе похоже передают до боли знакомые черты героев и негодяев мира SW. Особенно это относится к «нечеловеческим» персонажам вроде ранкора и тускенов или хорошо экипированным бойцам с закрытыми лицами — штурмовику, Дарту Вейдеру, Бобе Фетту, C3PO. Хан Соло, Люк Скайуокер и Палпатин все-таки больше похожи на кукол. Звезда этого раздела, конечно, Йода. Полное впечатление, что на столе стоит настоящее чучело болотного философа.

Инсталляция «в ловушке болот Дагобы».



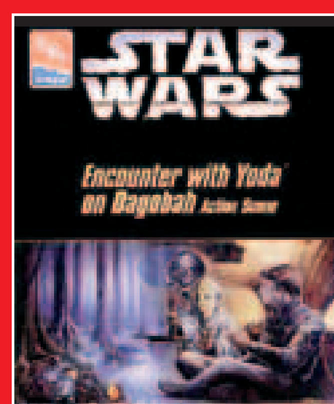
Конечно, технология не стояла двадцать лет на месте. Модели, выпущенные после премьеры «Призрачной угрозы», заметно качественнее своих предков. Желающим обзавестись собственным N-1, роботом-истребителем, танком Торговой Федерации, STAP с боевым дроидом или, на худой конец, гоночным «Уралом» юного Анакина Скайуокера повезло больше, чем поклонникам имперского великолепия ESB.

Впрочем, сейчас и для них забрезжил свет «Новой надежды». В начале 2002 года известная своими высококачественными авиамоделями японская фирма Fine Molds выпустила X-Wing, в одно мгновение превратив американские «модели» в игрушки. «Авиационный» масштаб 1:72, прекрасная отливка, фотографическая точность, поливариантность (набор дает возможность собрать один из четырех вариантов — Red Leader, Red 2, Red 3 и Red 5), фигурки пилотов и астромехов для любой конфигурации — и по-



летной, и наземной, работающие механизмы изменения положения крыльев и выпуска/уборки шасси. Декаль есть как для нового, так и для потрепанного истребителя. Прелесть. И хотя цена выше, чем у американских моделей (около 30 долларов), но все же значительно дешевле эпоксидных аналогов. Совсем недавно к повстанческому истребителю присоединился и легендарный TIE Fighter. В планах — выпуск моделей техники из «Атаки клонов».

Лицензия на производство моделей из «Звездных войн», предо-



ставленная Fine Molds Лукасом, покрывает только Японию, поэтому немедленного триумфального шествия ее моделей по США и Европе ждать не следует, но все же новый стандарт качества уже установлен. Что дальше?

Алексей Дубинский
alex@otaku.ru

Ссылки по теме:

Российский сайт по фантастическим моделям

http://model.otaku.ru

Лучший зарубежный сайт по фантастическим моделям

http://www.starshipmodeler.com

Лучший онлайновый магазин с фантастическими моделями

http://www.hlj.com
(прямая ссылка на SW-модели: http://www.hlj.com/cgi-local/hljlist.cgi?Series=Star+Wars&Category=SciOth&Dis=2)

БЫТЬ ДЖОРДЖЕМ ЛУКАСОМ

В наши дни практически любой желающий может снять свой эпизод «Звездных войн».

COVER STORY

Удивительно, но история любительских фильмов по «Звездным войнам» ведет свой отсчет аж с года выхода самих ЗВ — далекого 1977-го. Уже через пару месяцев после дебюта «Новой надежды» некий Эрни Фосселиус распространил по американским телеканалам короткометражную зарисовку Hardware Wars, высмеивающую голливудские традиции съемок масштабных блокбастеров со спецэффектами. Дальше, правда, наступило затишье — фэны, беря пример с Лукаса, выжидали, когда технология сможет удовлетворить их высокие запросы. Начало настоящему буму съемок непрофессиональных лент, действие которых происходит в далекой-далекой галактике, положил фильм Troops Кевина Рубио. Десятиминутный Quicktime-ролик весом в 28 мегабайт буквально поставил на уши весь мировой фэндом.

Рубио сделал пародию на популярный сериал Cops (документальные съемки полицейских будней), заменив американский антураж песками Татуина, а привычных служителей закона – имперскими штурмовиками. Монтаж и добавка спецэффектов осуществлялось на домашнем компьютере, бюджет картины составили скромные 2000 долларов. 16 февраля 1998 Troops залили на сайт TheForce.net, и тот почти моментально обвалился под напором желающих скачать фильм. Была открыта «зеркальная» версия, но и она вскоре захлебнулось в потоке закачек. Вскоре количество зрелищных, интересных и веселых фэнских постановок по ЗВ, снятых при минимуме доступных средств и активно использующих компьютерную графику, стало расти как на дрожжах. Таким образом, в летописи Star Wars открылась новая страница.







Интернет выполняет роль связующего звена между сотнями самодеятельных режиссеров, актеров и FX-мастеров (порой эти профессии воплощены в одном человеке): все они варятся в креативном сиропе сайтов вроде TheForce.net, Mos Eisley Multiplex (http://www.jitterbug.com/starwars) и Star Wars Fan Film Database (http://www.swfanfilms.com), там же и выкладываются отснятые нетленки. Бывает, что натурные съемки проходят в США, эффекты добавляет поклонник ЗВ, живущий где-нибудь в Германии, а монтаж идет в Польше — известны несколько короткометражек, чьи авторы никогда не видели друг друга живьем, общаясь только с помощью электронной почты и веб-пейджеров! Характерно, что демократичная Lucasfilm только приветствует кипучую деятельность фэнов — при явной некоммерческой направленности эти проекты служат прекрасной популяризацией марки Star Wars. Поэтому всячески поощряется демонстрация фильмов на различных НФ-конвентах, слетах любителей фантастики и по телевидению.

На данный момент в сети можно скачать около трех сотен любительских фильмов по «Звездным войнам», из которых особо порекомендовать к просмотру можно, пожалуй, следующие: George Lucas in Love Джо Ниссбаума (уморительный гибрид ЗВ и «Влюбленного Шекспира»), Thumb Wars Стива Эдекерка («кукольная» перепевка «Эпизода IV» с... человеческими пальцами в главных ролях!), Bounty Trail Джастина Дикса (история про Бобу Фетта, во всем следующая букве гонконгских боевиков). Интерес способны вызвать fake-ролики «Эпизода II» с Лео Ди-Каприо в главной роли, CG-анимация Tripping the Rift, flash-анимация Star Dudes, и даже такие творения, как When Senators Attack или How the Sith Stole Christmas. Кстати, на диске к этому номеру СИ мы разместили легендарные Troops и Thumb Wars, так что для первого знакомства с описываемым феноменом вам даже не потребуется доступ в Интернет.



Растет мастерство авторов, увеличиваются бюджеты, раскручиваются все новые витки соревнования за зрительское внимание. На подходе первые российские творения любителей «Звездных войн» и нет причин предполагать, что «наши» фильмы будут в чем-то уступать работам заграничных фэнов.

Lucasfilm только приветствует кипучую деятельность фэнов — при явной некоммерческой направленности эти проекты служат прекрасной популяризацией марки Star Wars.

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru



ИЗ ИМПЕРИИ ЗЛА – С ЛЮБОВЬЮ

Российский фэндом « Звездных войн»

A long time ago...

Впервые широкая советская публика узнала про существование фильма «Звездные войны» благодаря Рональду Рейгану, связавшему в своей речи популярнейший фильм с американской военной космической программой Стратегической Оборонной Инициативы (SDI — СОИ). На долгие годы «Звездные войны» стали жупелом в советской пропаганде и ни о каком показе в СССР и речи быть не могло. Наверное, первый и единственный показ пятисекундного фрагмента атаки Звезды Смерти был включен в передачу «Сегодня в мире» Фарида Сейфуль-Мулюкова. Конечно, проводились закрытые демонстрации для особо избранной аудитории кинокритиков и номенклатуры, но это была лишь капля в море. Соответственно, слышали про фильм почти все, но реально видели очень немногие. С середины восьмидесятых, с появлением в СССР первых бытовых видеомагнитофо-





нов появились и кассеты со «Звездными войнами» и первая жажда была удовлетворена, хотя из-за безумной дороговизны видео круг посвященных оставался достаточно узким. В 1988 году на Московском кинофестивале был впервые открыто показан фильм «Империя наносит ответный удар». А потом был легендарный показ в ленинградской телепрограмме «Зебра» всех трех эпизодов, порезанных на пятиминутные интервалы. Лед тронулся.
Тронулись и первые фэны. Именно на эти годы приходится зарождение любви к «Звездным войнам» у наиболее заметных и значимых представителей фэн-движения. Это были в основном любители фантастики и киноманы. Однако никаких попыток объединения, хотя бы в рамках процветавших тогда КЛФ, не предпринималось.
Вторая волна фэнов вне всякого сомнения была порождена одновременным появлением в стране достаточно дешевых PC — с одной стороны, и космического симулятора TIE Fighter — с другой. Тысячи игроков с головой погрузились во вселенную «Звездных войн», причем — и это впоследствии заметно сказалось на фэндоме — сражались они на стороне Империи.
Тогда же началось взрывное развитие сетевой культуры, прежде всего FIDOnet. Неудивительно, что вскоре образовалась эхоконференция ru.star.wars, впервые объединившая фэнов со всей страны. Важность игровой составляющей фэндома подчеркивает тот факт, что второй тематической конференцией стала ru.star.wars.games. Постепенно возникали и интернет-сообщества, прежде всего легендарный питерский «Портал».
Третье, и пока последнее, пополнение фэндома произошло в связи с выходом «Призрачной угрозы». За пару месяцев до премьеры был образован российский фэн-клуб, появилось сразу несколько форумов и серьезных тематических сайтов. Многие ново-фэны видели сначала первый эпизод и лишь затем отыскивали на видео классическую трилогию.

Ссылки по теме:

Российский фэн-клуб Star Wars

http://www.swfans.ru

Фэнзин «Гипердрайв»

http://swmagazine.kulichki.net

SW-форум на www.kamrad.ru

http://www.kamrad.ru/kvb/forumdisplay.php?s=&forumid=31

Контентный сайт о SW

http://www.lukin.atfreeweb.com/sw/

Star Wars Gamer — Компьютерные игры по SW

http://swgamer.narod.ru

Эхоконференция

fido7.ru.star.wars

«Я был просто шокирован простотой и ненаигранностью сюжета, и с тех пор просто заболел этой сагой». – *Андрей Кримец*, веб-мастер Star Wars Gamer.

Just do it. Or do not. There is no try

Всякий фэндом состоит прежде всего из людей, которым мало просто посмотреть фильм и, сказав себе: «Вау! Мне понравилось», переключиться на что-то еще. Фэны хотят продлить приятные ощущения от контакта со «Звездными войнами», поэтому активно занимаются всяческой полезной (и не очень) деятельностью. Конечно, в первую очередь это общение с себе подобными.





Советский агитплакат двадцатилетней давности выглядит сейчас совсем комично.



Всегда приятно поговорить с умным человеком, а если этот человек разделяет твои интересы — то вдвойне приятно. Ну, а уж если таких людей несколько — то прощайте, пьянки с бывшими одноклассниками. Ведь «счастье — это когда тебя понимают».
Другой заметной составляющей субкультуры, ее формообразующими очагами, давно уже стали сайты различной SW-тематики. В первом приближении их можно разбить на три основные группы: созданные для непосредственного общения площадки (форумы и чаты), информационные сайты и их обретшая самостоятельность разновидность — сайты, посвященные SW-играм. Причем играм не только компьютерным. SW-фэндом уже перерос раннюю стадию только сетевого сообщества, фэны встречаются и вживую. Уже второй год фэнклуб в Москве проводит ежегодный всесоюзный слет любителей «Звездных войн» Starcon с участием фэнов из разных городов России и ближнего зарубежья, организуются полевые ролевые игры вроде недавних «Легенд Татуина», участвуют фэны и в других массовых мероприятиях, например, в костюмированном шествии на День города в Москве.
Примерить на себя жизнь в любимой вселенной можно и иными путями. Все более популярной в фэндоме становится идея фанфикшена, то есть любительского художественного произведения, как правило, литературного, использующего персонажей или какие-либо иные элементы «Звездных войн» в качестве основы. Правда, отношение к фанфикшену даже среди любителей SW зачастую неоднозначное, поскольку многие творения фэнов не выдерживают критики не только с точки зрения соответствия канонам избранной вселенной, но и грамматическим и орфографическим правилам русского языка (не говоря уже об общелитературном уровне). Тем не менее, отдельные вещи написаны вполне профессионально и при иных обстоятельствах вполне могли



« Сейчас « Звездные войны» для меня, во-первых, хобби, а во-вторых, это обязательство перед людьми, для которых мы работаем» .
- *Гаечка*, редактор SW-фэнзина « Гипердрайв» .

бы войти в какую-нибудь антологию рассказов, завизированную Lucasfilm.



Don't underestimate the power of the Dark side!

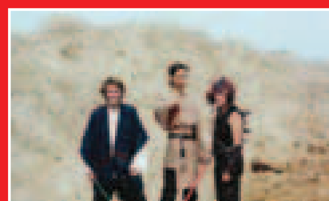
Настроения в российском SW-фэндоме удивительным образом напоминают расклад сил в Галактике на момент начала «Новой надежды». Подавляющее большинство стоит на стороне Империи, многие стараются «не лезть в политику», и лишь горстка болеет за повстанцев. Трудно сказать, что именно послужило причиной такого неожиданного и во многом уникального расклада. Причин много и для каждого они свои. Вкратце можно выделить основные:

а) Фэны «с опытом» еще помнят прямые ассоциации Империи с СССР. И исходят из принципа «Дарт Вейдер — сукин сын. Но он НАШ сукин сын». Для молодого пополнения важнее, наверное, обратная сторона медали, а именно сходство ценностей Альянса с американскими. А Америку молодежь не особо жалует.

б) Нелюбовь к Америке и чувство собственного над ней превосходства вступают в противоречие с наблюдаемой простым глазом ситуацией в современном мире, где Соединенные Штаты процветают. Чувство, чем-то сходное с наблюдением приключений везучих главных положительных героев саги. Успехи и тех, и других спешат объяснить лишь везением и произволом высших сил. И из свойственного всем нам чувства











противоречия (особенно «официально принятой идеологии») и стремления к восстановлению попранной справедливости отдают свои симпатии «плохим парням».

в) Для многих синонимом Империи выступает слово «порядок». Ибо выросли мы и живем в неустроенном и опасном бардаке. И многие считают, что порядок в этот бардак может привнести только внешняя сила государства. Они готовы мириться с «закручиванием гаек», с ограничением личных свобод, и с презрением отмечают либеральную чепуху вроде «равенства перед законом», «презумпции невиновности» и т. п. Здесь можно отметить любопытный факт — как правило, повстанцам/Новой республике симпатизируют хорошо образованные и успешные люди, в то время как имперцам — школьники и студенты, хотя, разумеется, есть и весьма заметные исключения из этого правила. Очевидно, чем больше человек уверен в собственных силах, тем меньше он желает внешнего вмешательства в свои дела.

г) Вне всякого сомнения, множество русских «имперцев» было порождено одним из лучших космосимуляторов TIE Fighter. Так уж сложилось, что становление PC как массовой игровой платформы в России совпало со временем с выходом этого шедевра от LucasArts. Первая любовь не забывается.

д) Last but not least. Империя красива. Красива чисто внешне. Дизайн техники, оружия, формы — на самом высшем уровне. Повстанцы показаны, может, и жизненнее, но уж больно затрапезно. Сверкающий мостик «Звездного разрушителя», громадные шагающие танки AT-AT, зловещий силуэт Вейдера, грозные штурмовики в блестящих доспехах, ни с чем не сравнимая мощь Звезды Смерти — от всего этого великолепия голова идет кругом. Обшарпанные машинки Альянса, конечно, конкуренции на этом фронте не выдерживают. Имперская эстетика вообще склонна порождать собственный фэндом, ориентированный именно на внешний вид — достаточно вспомнить Рим, викторианскую Англию, Рейх, Японию или даже СССР. Лукас тоже был не чужд таким настроениям — недаром имперские офицеры говорят с британским акцентом и одеты практически в немецкую форму.



The great energy that binds the Universe together

И все же не только этим характерен наш SW-фэндом. Главное его отличие — удивительная дружелюбность. Среди фэнов «Звездных войн» не бывает «священных войн», столь характерных для поклонников, скажем, Толкиена. При всей своей увлеченности фэны четко разделяют противостояния в SWU (Star Wars Universe) и отношения в реальной жизни. И радуются этой жизни на полную катушку. «Звездные войны» — это кусочек счастья, которым всегда радостно и приятно поделиться с друзьями.

« Хоть мне и нравится Империя, навряд ли я захотел бы жить под ее властью» .
- *Алексей Кузин*, модератор SW-форума на www.kamrad.ru .



P.S. Фотографии представлены российским фэн-клубом «Звездных войн».

Алексей Дубинский

XBOX, PC

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Star Wars: Knights of the Old Republic — это именно та игра, которой не хватает приставке от Microsoft. Честно говоря, Xbox вообще много чего не хватает, но отличная RPG да еще и с таким брэндом — реальный претендент на видное место в багаже приставки, до сих пор блеснувшей только одним по-настоящему сильным проектом.

Жанр: RPG **Издатель:** LucasArts **Разработчик:** BioWare
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.lucasarts.com/products/swkotor/
Дата выхода: осень 2002 (Xbox), весна 2003 (PC)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9400

Нам не приходится сомневаться, что из **SW: Knights of the Old Republic** выйдет толк. LucasArts решила посотрудничать с BioWare, а на что способны последние, мы прекрасно знаем. Другое дело, что в этом-то и кроется одна серьезная проблема.

Пусть BioWare все делает на совесть, но это компания-конвейер. Она может фонтанировать креативом, но получится в итоге Baldur's Gate. Мы, конечно, все его любим, но не до такой степени, чтобы радоваться множеству однотипных проектов.

Кроме того, не забывайте, что в нашем случае основной прицел делается на Xbox. О PC LucasArts думает во вторую очередь. Теперь представьте себе компьютерную RPG, бодро рвущуюся на консоли. Ее, конечно, немного адаптируют. Но от этого мало что изменится. Нам ясно дают понять, что в производстве находится не Baldur's Gate: Dark Alliance. А именно видоизмененная CRPG. Причем видоизмененная не так, чтобы уж очень сильно.

СИЛА = МАГИЯ

В качестве магии в SW: Knights of the Old Republic выступает Сила. О чем прямо заявляют сами разработчики. Ситуация складывается невероятно забавная. Остается только положиться на BioWare. Надеемся, они знают, что делают. Не хотелось бы стать свидетелями такой ситуации, когда Сила начинает измеряться в Magic Points – это по меньшей мере смешно.



В фокусе у нас находятся Рыцари Джедай, а потому ждите эффектных битв с использованием лайтсейбров.

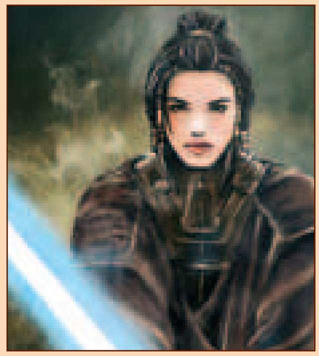
Общая картина такова: натуральнейший Baldur's Gate на движке Neverwinter Nights и во вселенной Star Wars. Смахивает на дурную шутку.

Общая картина такова: натуральнейший Baldur's Gate на движке Neverwinter Nights и во вселенной Star Wars. Смахивает на дурную шутку. Но проект ценный. Согласитесь, ничего подобного мы еще не видели.

Главное, в чем покопалась сейчас BioWare, это в системе контроля над персонажами. Управлять можно только главным героем. Остальных гоняет AI. Причем управление нынче непосредственное — куда кнопку нажал, туда и пошел ваш подопечный. То есть никаких PC'шных подгоняний мышиными кликами.

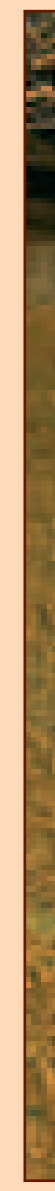
Покомандовать своими товарищами по партии представится возможность только во время боев. И то на минимальном уровне. Сражаются все сами по себе и не факт, что ваши приказания будут выполняться со стопроцентной точностью. Если BioWare ухитрится напортачить с AI, то проблем у нас окажется столько, что впору стреляться.

В целом схватки с противником протекают по знакомой схеме. Никаких отдельных окошек для битв в духе основной части японских RPG. Все на одном экране и в реальном времени. Пауза наверняка будет функционировать, но не исключено, что ее значение





Интерьеры помещений выполнены в классическом для SW стиле.





Некоторые игровые ландшафты выглядят на редкость живописно.

окажется не таким большим, как мы привыкли.

Повреждения просчитываются в соответствии с системой боевых правил. В очередной раз за экраном кто-то кидает кубики, а мы наблюдаем за вылетающими из тел циферками. Все как надо, хотя и с серьезной оглядкой на каноны AD&D.

Заслуживает внимания тот момент, что теперь все причуды кубика должным образом иллюстрируются. Дело не исчерпывается выведением на экран статистических данных. Если ваш персонаж нанес критическое повреждение, то подобному действию соответствуют определенные телодвижения героев, соответствующая анимация. Слабый удар отличается от сильного еще и визуально. Промахнувшись, вы заметите, что боец не продолжает лупцевать противника на автомате, но оступится, сменит угол атаки и все в таком духе.





В вашей партии может быть несколько персонажей, но напрямую вы контролируете только одного.

По традиции, в **SW: Knights of the Old Republic** будет представлен ряд классов персонажей. Понятно, что в первую очередь следует обратить внимание на джедаев. Не исключено, что эти товарищи не формируют один класс, а присутствуют в нескольких разновидностях. В частности, разработчики уже анонсировали неких jedi guardians. Значит, появятся и другие.

Разработчики мало что говорят о сюжете. Но существует мнение, что по ходу игры нам придется управлять кем-то из известных «исторических деятелей» вселенной Star Wars.

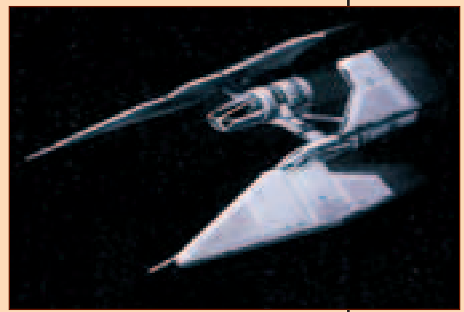
Однозначно будут присутствовать наши любимые bounty hunters, разнообразные дроиды (даже боевые) и тому подобные типажи. У каждого, соответственно, свои параметры и скиллы. На различных умения героев, кстати, держится основная часть окологоловоломочных элементов. Нужно взломать компьютер — тащите дроида. Прорваться через кордоны врагов — подхватывайте воинов.

Огромного выбора по набору персонажей в вашу партию у вас не будет. Основная часть героев присоединится к вам в любом случае. Но часть из них наверняка активно займется просиживанием штанов в резерве. Ситуация в духе японских RPG. Нужно изменить состав партии? Идем на базу и производим «замену игроков». По всей вероятности именно такую схему и возьмет на вооружение BioWare. Базой, кстати, должен выступить ваш корабль Ebon Hawk – некая вариация на тему Millennium Falcon.



В SW: KotOR нас забросят даже на Kashyyyk – родной мир вуки.

Такая ситуация с персонажами объясняется тем, что **SW: Knights of the Old Republic** задумывается как линейная игра с четко прописанным сюжетом. Дополнительные квесты в наличии имеются, но вряд ли они на что-то серьезно повлияют. Хотя получение их во многом зависит от вашей репутации. Еще один кивок в сторону Baldur's Gate. Некоторые ваши поступки влияют на общественное мнение. И далеко не каждый согласится побеседовать с вами, если вы где-то напортачили. Впрочем, глобального размаха эта система не получит – слишком сильно она может сказаться на линейности.



Сюжет **SW: Knights of the Old Republic** вообще заслуживает особого внимания. Разработчики мало что говорят о нем. Но существует мнение, что по ходу игры нам придется управлять кем-то из известных «исторических деятелей» вселенной Star Wars. Все-таки события развиваются за 4000 лет до четвертого эпизода. А это гарантирует нам массу сюрпризов. Именно тогда началась Великая Война Ситов (см. «Хронологию» в этом номере журнала). Кто знает, может нам придется играть за самого Ulic Qel-Droma – человека с очень интересной судьбой. Может, даже более интересной, чем у Дарта Вейдера.



Любопытные временные рамки сюжета – дополнительный плюс в копилку игры. И хотелось бы верить, что BioWare не выкинет какой-нибудь фортель. RPG по Star Wars от таких разработчиков просто не может быть плохой. Но вот нелепицы там вполне способны прописаться. И PC-банальности тоже.

Лев Емельянов lev@gameland.ru

PC

STAR WARS GALAXIES

Жанр онлайновых ролевых игр — вещь достаточно специфическая. Монотонная прокачка персонажа, бесконечные убийства одних и тех же монстров, регулярные походы к собственному трупу, чтобы забрать меч и броню, на которые копил несколько месяцев... Ну и, разумеется, необходимость по много часов проводить в Интернете и раскошеливаться каждый месяц на 10 долларов.



Жанр: MMORPG **Издатель:** LucasArts/Sony Online Entertainment Inc. **Разработчик:** Verant Interactive
Количество игроков: тысячи
Онлайн: http://starwarsgalaxies.station.sony.com/
Требования к компьютеру: PIII, 128 MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** IV квартал 2002 года

Дополнительная информация: **http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6910**

Но представьте, что вам представилась возможность оказаться не в очередном фэнтези-мире, среди набивших оскомину гоблинов и скелетов, а в той самой "далекой-далекой галактике", в самый драматический момент ее истории — после уничтожения первой Звезды Смерти! Власть Императора Палпатина кажется непоколебимой, но Восстание охватывает все новые и новые планеты. Империя объявила охоту на Светлых Джедаев, но Люк Скайуокер уже познал Силу...

И это не фантастика. Новая онлайновая RPG под названием **Star Wars Galaxies** даст вам возможность лично повлиять на исход знаменитых битв, побывать на Набу, Татуине и Явине, познакомиться с Люком Скайуокером, Ханом Соло и Принцессой Леей, получить от них квесты... Рассказ о том, как это будет реализовано на практике, мы начнем с игровой вселенной.



Для онлайнового проекта уровень графики весьма и весьма неплох.



Итак, галактика состоит из множества планет, точное число их пока не названо, но известно, что там будут ВСЕ миры, засветившиеся в киносаге. Размер планет составляет примерно 16x16 км, они разделены на большие зоны, между которыми можно перемещаться пешком или на каком-нибудь транспортном средстве. Межпланетные путешествия осуществляются на транспортных кораблях и занимают 3-5 минут реального времени.

Разработчики предлагают нам 8 играбельных рас: люди, родианцы, мон каламари, тви'леки, трандошаны, ботанцы, забраки и (внимание!) вуки. Причем при создании персо-

Для разработки Star Wars Galaxies компания Verant Interactive (создатель знаменитого EverQuest) переманила к себе нескольких бывших сотрудников Origin — ветеранов, приложивших в свое время руку к Ultima Online.

Никто не сможет ограбить ваше жилье, никто не сможет войти туда без вашего разрешения, а вот вы в любой момент имеете право вышвырнуть надоевшего гостя!

нажа вы можете очень тонко настроить его внешний вид, выбрав по своему вкусу черты лица, телосложение, цвет и длину волос, татуировки и даже возраст!

Ролевая система базируется не на наборе опыта с последующим повышением уровня, а на прокачке навыков — скиллов, которые и определяют возможности героя. Причем, некоторые узкопрофессиональные скиллы требуют предварительной прокачки базовых навыков, например, чтобы изучить умение bounty hunting надо сначала поднять герою scouting и combat. Раса и навыки персонажа не связаны между собой напрямую, т.е. "запретных сочетаний" нет, но у каждого народа есть бонусы и пенальти, определяющие их "профессиональную ориентацию" (например, вуки очень сильны, умеют ремонтировать свои арбалеты, но разговаривают только на своем родном языке). Спектр доступных специальностей очень широк — солдат, охотник за головами, торговец, контрабандист, парикмахер...

Можно стать и Джедаем. Дело это долгое и опасное, но результаты оправдывают все труды. Умения, связанные с Силой, — это, по сути, еще одно древо скиллов. Оно включает владение световым мечом, телекинез и другие джедайские трюки. При желании, достигнув определенного уровня мастерства, вы можете "совершить падение" и получить доступ к темной стороне

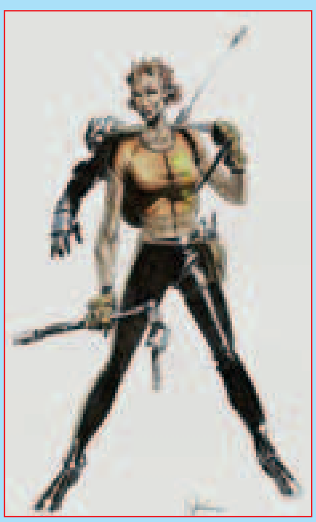
Star Wars Galaxies даст вам возможность повлиять на исход знаменитых битв, побывать на Набу, Татуине и Явине, лично познакомиться с Люком Скайуокером, Ханом Соло и Принцессой Леей...

Силы. Но стать Лордом Ситов, увы, не получится — одновременно их во вселенной может быть только двое, и места уже заняты Дартом Вейдером и Императором.

Три основные фракции в **Star Wars Galaxies**, — это Повстанческий Альянс, Империя, а также криминальная империя Хаттов. Вы можете поддержать Империю или Повстанцев, а можете и не вмешиваться в их конфликт. При этом специальный монитор отслеживает ВСЕ ваши поступки и определяет лояльность героя по отношению к той или иной стороне. Набрав определенное количество "очков верности", любой герой, независимо от расы, может стать официальным членом фракции и сделать там карьеру. Например, поступив на службу в войска Империи, можно со временем стать офицером и получить под командование взвод штурмовиков-NPC. Более того, союзники Империи и повстанцев могут строить крепости и военные базы, определяющие принадлежность той или иной территории.



Именно такого красавца в свое время угробил Хан Соло. Повторим подвиг?

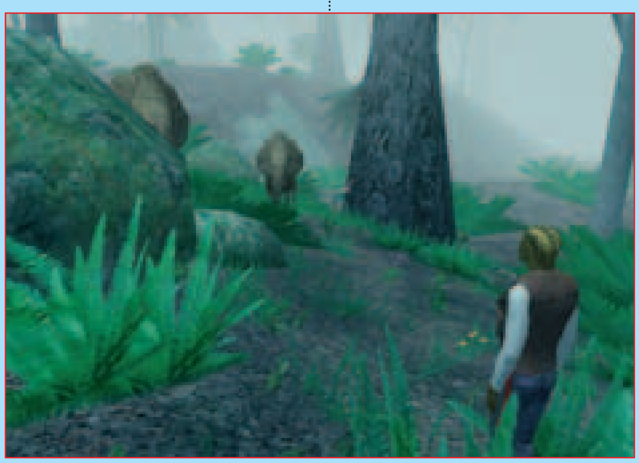


Кроме того, игроки имеют право основывать собственные фракции, строить города, защищать их, выбирать мэров и издавать местные законы. Соответственно, каждая планета будет характеризоваться параметром "присутствия фракций" (например, на Татуине будут скапливаться отбросы общества), но ни один мир не будет полностью контролироваться той или иной фракцией. Даже на планете, находящейся под властью Империи, всегда можно будет найти людей, сочувствующих Восстанию.









До ближайшего населенного пункта – не менее 10 км!

Строительство собственных домов — это отдельная фишка. Вообразите: никто не сможет ограбить ваше жилье или войти туда без разрешения, а вот вы в любой момент имеете право вышвырнуть надоевшего гостя! Кроме того, игроки смогут покупать и апгрейдить глайдеры, строить и программировать дроидов, конструировать оружие (никаких лазерных мечей, выпадающих из убитых крыс!), приручать и разводить животных, и еще много чего — авторы стараются не упустить ни один из важных аспектов вселенной Star Wars.

На наиболее часто задаваемый фанатами вопрос: "Смогу ли я убить Дарта Вейдера?", авторы отвечают: "Скорее всего, нет. Во-первых, этот персонаж играет ключевую роль в сюжете, а во-вторых... его не так-то просто убить!"

Музыка прямиком перекочевала в игру из фильмов, а качество графики видно на скринах. Созерцать эту красоту можно как из глаз героя, так в изометрической перспективе (наподобие UO). Игра пойдет и на low-end-видеокартах, но только на новейших графических монстрах вы увидите, что, например, длина и яркость теней меняются в зависимости от времени суток. Движок позволит героям обниматься, целоваться, танцевать... В общем, с технической точки зрения, **SW Galaxies** вне конкуренции.

Технический прогресс развивается стремительно. Еще лет восемь назад собственный компьютер был большой редкостью, а сейчас это обычное дело. И кто знает, быть может, через некоторое время онлайновые RPG станут для нашего брата обычным развлечением. Так что советую присмотреться к **Star Wars Galaxies** повнимательнее — а вдруг именно вам предстоит когда-нибудь решить судьбу этой вселенной?..

PC

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS: CLONE CAMPAIGNS

До того момента, когда клоны начнут атаковать экраны кинотеатров, осталось совсем не много времени. Массовое производство бейсболок, трусов, кастрюль и прочей хозяйственной утвари с заветной символикой Star Wars Episode II давно идет полным ходом. Продавцы попкорна уже которую неделю страдают бессонницей, предвкушая, как в день премьеры они в одночасье станут миллионерами. Не обошла всеобщая суматоха и игровую индустрию. Add-on к вполне достойной стратегии в реальном времени Galactic Battlegrounds с говорящим за себя названием имеет как раз самое непосредственное отношение ко второму эпизоду «Звездных Войн».

Жанр: RTS **Издатель:** LucasArts **Разработчик:** LucasArts **Количество игроков:** до 8
Онлайн: http://www.lucasarts.com/products/clonecampaigns/
Требования к компьютеру: PII 233, 32 MB RAM **Дата выхода:** май 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9473

Как говорят сами разработчики, в **Clone Campaigns** усовершенствованный по сравнению с оригиналом игровой процесс насквозь пронизан насыщенным содержанием фильма. И, судя по всему, нас не обманывают. Все аспекты геймплея были переработаны в соответствии с пожеланиями игроков. Например, население каждой цивилизации теперь может составлять до 250 юнитов. Удвойте число и попытайтесь представить размах сражения между двумя враждующими расами. Правда, не совсем понятно, как полтысячи юнитов собираются уживаться на одной карте. Но звучит это весьма впечатляюще.

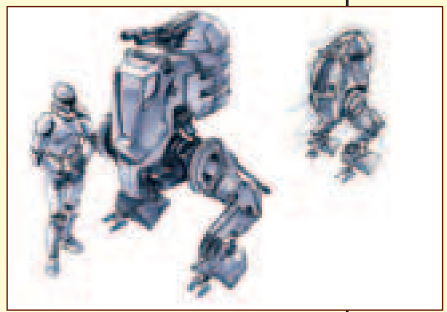


Озера лавы? Значит, это Sarapin.



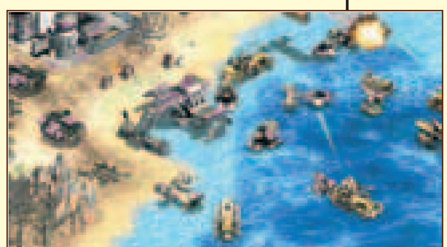
Новые сценарии + новые юниты = add-on. Формула проста.

Все аспекты геймплея были переработаны в соответствии с пожеланиями игроков. Например, население каждой цивилизации теперь может составлять до 250 юнитов.



Есть некоторые детали и для особо ярых поклонников. Повстанцев (Rebel Alliance) одарили новым воздушным юнитом, а для Галактической Империи (Galacitic Empire) были сделаны некоторые уступки с неминуемым повышением мощности AT-AT. Нашли себе место в игре и две новые цивилизации. Речь идет о Галактической Республике (Galactic Republic) и Альянсе Независимых Систем (Confederacy of Independent Systems). Так что не удивляйтесь, когда в каком-то из 14 свежеиспеченных сценариев по полю боя зашагают порядка 200 доселе невиданных юнитов.

Не обойдется и без баталий на водных просторах.



Наиболее любопытно то, что некоторые миссии должны будут воссоздать особо эффектные сражения из фильма. На декорациях экономить не стали и таким образом появилась некая до безумия красивая планета Sarapin, усеянная проснувшимися вулканами и лавовыми озерами. Также не забыли и про Geonosis, фигурирующую во втором эпизоде.

Как видите, к разработке add-on'а создатели подошли со всей надлежащей ответственностью. Единственное, что может (но не должно) смущать, это используемый движок Age of Empires 2 с его 256 цветами. Но как бы там ни было, любая игра, приуроченная к выходу столь ожидаемой картины, имеет все шансы на успех. В первую очередь, конечно, коммерческий. Так что за судьбу **Clone Campaigns** волноваться не стоит. END

Если Galactic Battlegrounds пройдена вдоль и поперек и до выхода add-on'а вам нечем себя занять, то рекомендую посетить фанатский сайт SWGB Heaven (http://swgb.heavengames.com/). В его недрах в разделе Downloads можно найти кучу сценариев, созданных самими пользователями.

PS2

Константин Груша
zoi@otaku.ru

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY



“Драконы и стрекозы — друзья навек! Даешь вечную дружбу народов! Свободу угнетенным стрекозам!” — подобные лозунги приходят на ум, когда берешь в руки очередную часть приключений Спайро. Мир, где фиолетовые драконы жить не могут без стрекоз, ибо те — суть источник их магических способностей, мог бы стать плацдармом для появления Настоящих Шедевров... Мог бы, но не стал.

Жанр: action/adventure **Издатель:** Universal Interactive
Разработчик: Universal Interactive
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.universalinteractive.com/ **Дата выхода:** 8 октября 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11164

Все новое — это хорошо забытое старое. Или у сотрудников Universal Interactive очень плохая память, или у них совсем нет совести... Зато у них есть Спайро, раскрученный персонаж, дойный дракончик, игры о котором (числом вот уже пять штук) выходят строго раз в году и становятся дежурным хитом на пару дней.

Итак, появление Спайро на PS2 сулит геймерам огромное количество полигонов, специальных эффектов и незабываемый геймплей. Разработчики стращают заоблачными цифрами ажно в пять тыщ треугольников на обычные модельки и во много раз больше на окружающую среду. Выглядит игра, конечно, лучше, чем предыдущие части на PS one, но пока что недостаточно хорошо для PS2. “Джентльменский набор” современных игр — динамическое освещение, частицы (particles), отражения и даже столь любимая мной вода — все есть, но выглядит слишком... резиновым, что ли. Возможно, дело в недоработанности пререлиза, а может в общей гротескной мультяшности игры, но в любом случае, с такими-то претензиями можно было сделать и покрасивее.



Крылатый рогоносец у ворот тибетского храма.



Ну прямо Гон из Tekken 3!

Сюжет, естественно, не менее уникален, чем спецэффекты. **Spyro: Enter the Dragonfly** является прямым продолжением Spyro: Year of the Dragon, а действие начинается практически сразу после тамошнего драконьего фестиваля. Местное недремлющее зло, которое вечно кого-нибудь похищает, на этот раз выбрало своей целью всех стрекоз, а без стрекоз у местных дракончиков ни-че-го не получается. Как обычно, на поиски стрекозлов отпустили Спайро и его команду. Опять же, как обычно, нам предстоит пройти 12 уровней, кишащих разнообразными врагами, которых хлебом не корми, а дай помешать найти и спасти несчастных.



А плоская вода особенно романтична на закате.

Как обычно, нам предстоит пройти 12 уровней, кишащих разнообразными врагами, которых хлебом не корми, а дай помешать найти и спасти несчастных.

Пожалуй, единственное настоящее новшество — четыре типа атак. Теперь Спайро не только огнедышащий, но и токобьющий, ледокольный и пузырепускающий дракон. Сакральный смысл новых атак заключается в том, что многие паззлы — загадками их назвать язык не поворачивается — так вот, многие паззлы завязаны на конкретный тип атаки. А в пузыри Спайро ловит несчастных стрекоз.

Да уж. Хотел похвалить — а в итоге чуть не обругал. На самом деле, все не так уж и мрачно. Чего стоят хотя бы мини-игры, которых в игре будет полно! В одной из них, к примеру, Спайро летает на летающей тарелке и похищает коров... Так что если с совестью у разработчиков и не все в порядке, то по крайней мере чувство юмора им еще не изменило.

Валерий “А.Купер” Корнеев
valkorn@gameland.ru

PS2

.HACK

А что, ведь неплохо задумано: вы играете за персонажа, который в свою очередь играет в популярную онлайновую игру. После чего вы переключаете канал и смотрите аниме про этого персонажа — о том, как ему живется, пока он не занят виртуальными приключениями. Оффлайновая онлайновая RPG. Запутались?

Жанр: RPG **Издатель:** Bandai **Разработчик:** CyberConnect2
Онлайн: http://www.hack.channel.or.jp/
Дата выхода: 2 июня 2002 года (Япония)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11531



На самом деле ничего сложного нет — история .hack облекается авторами сразу в несколько форм: игровой цикл из четырех частей, такое же количество анимационных фильмов на DVD плюс анимационный же сериал. Одним махом, как говорится... увидим. Сюжет зиждется на спекуляциях вокруг онлайновых игр. В 2007 году MMORPG под названием The World завоевала дикую популярность — постоянная аудитория насчитывала аж 20 миллионов постоянных игроков. Но в один далеко не прекрасный момент произошла досадная неполадка: все монстры в игре внезапно стали сверхмогущественны и вроде как бессмертны. Играть стало невозможно. Впрочем, особо пытливый геймер под ником Kite решает разобраться в ситуации — благо и он приобрел какие-никакие, а способности (точнее — умение data drain, позволяющее восстанавливать исходный код The World). По сути, нам предлагается сыграть в “эмуляцию” онлайновой RPG... в оффлайне. С полным набором обязательных черт: беготней по уровням и уничтожением армий монстров, “прокачкой” уровней опыта, общением с незадачливыми игроками (ведущими себя точь-в-точь как живые люди, “запертые” в игре), даже посещением относящихся к The World сетевых форумов и обменом электронной почтой с таинственными доброжелателями.

Bandai обещает, что прохождение любого из четырех эпизодов займет не менее 20 часов. За дополнительную цену в комплект будет включаться сюжетно соответствующий каждой игровой части DVD с аниме-фильмом.



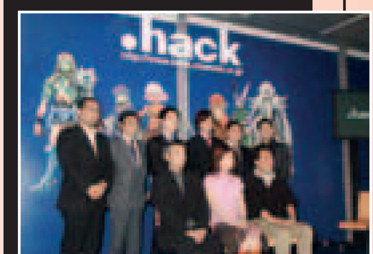
Топорная геометрия уровней — дань “эмуляции” жанра?

Infection Expansion, первый диск проекта **.hack**, появится в Японии в июне. Выход Malignant Mutation назначен на сентябрь, Erosion Pollution — на декабрь, а Absolute Encirclement — на март 2003 года. Каждая следующая часть игры будет поддерживать сейв-файл предыдущей. Bandai обещает, что прохождение любого из четырех эпизодов займет не менее 20 часов. Интересно, что за дополнительную цену в комплект будет включаться сюжетно соответствующий каждой игровой части DVD с аниме-фильмом. Сериал .hack//SIGN стартует в апреле на японском ТВ и будет сконцентрирован на истории создания The World, а также на жизни Kite в “реальном мире”. Неудивительно, что здесь путь героя пересечется с людьми, чьи альтер эго уже знакомы по игре.

Даже если отдельные составляющие **.hack** слегка разочаруют, в любом случае этот проект — заслуживающий внимания эксперимент по объединению разных видов развлекательных медиа. Интересно будет следить за его развитием.

ОТЦЫ

Над .hack работают не последние люди в японской развлекательной индустрии. Все сценарии (игр и аниме) пишет Кадзунори



Ито (фильмы Ghost in the Shell, Patlabor), действие режиссирует Коити Масимо (Irresponsible Captain Tylor), а дизайны персонажей принадлежат Есиюки Садамото (Evangelion), одновременно рисующему манга-версию похождений Kite. Команда CyberConnect2 в свое время выдавала неплохие игрушки для PS one: Tail Concerto и Silent Bomber.



Kite (слева) горячо доказывает свою правоту.

Глеб Соколов
sokolov@gameland.ru

PC

ДЕМИУРГИ: ВТОРАЯ ЭПОХА

Все течет, все изменяется, и только Эфир не знает границ времени и пространства. Вечная сила, дарующая жизнь и приносящая смерть…

Жанр: TBS **Издатель:** 1C **Разработчик:** Nival Interactvie
Онлайн: http://www.nival.com/ **Дата выхода:** IV квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11536

В молчании — слово,
А свет — лишь во тьме;
И жизнь после смерти
Проносится быстро,
Как ястреб, что мчится
По сини небесной,
Пустынной, бескрайней…

Урсула Ле Гуин
«Волшебник Земноморья»

Эта загадочная вселенная, рожденная фантазией разработчиков из Nival Interactive, стала великолепной основой для создания волшебной пошаговой стратегии «**Демиурги**». Игра, премьера которой состоялась осенью 2001 года, мгновенно стала настоящим бестселлером.

Но создатели «**Демиургов**» на достигнутом останавливаться не стали. И вот совсем недавно компания Nival Interctive анонсировала продолжение своей нашумевшей игры. Правда, речь идет пока только об add-on'е. Но ведь дополнение дополнению рознь, не так ли?



Основное нововведение игры – возможность путешествовать по морям.

Что есть add-on к игре в понятии средней порядочности разработчика? Чуток дополнительных карт, парочка не вошедших в оригинальную игру персонажей, на скорую руку склепанный «новый» сюжет. Как не обидно, но зачастую такие «продолжения» превращаются в откровенную халтуру…

Все вышесказанное ни в коей мере не относится к Nival Interactive и их новому проекту «**Демиурги: Вторая Эпоха**». Ведь по части революционности он уже сегодня может почти что на равных поспорить с оригинальной игрой! А это, согласитесь, отнюдь не просто.

Например, во «**Второй Эпохе**» герои смогут создавать собственные артефакты. Лично у меня такое заявление вызвало живейшие ассоциации с небезызвестными «Проклятыми Землями», где уже был реализован похожий конструктор предметов и заклинаний. Так что, учитывая опыт ниваловцев по этой части, в продолжении «Демиургов» можно надеяться на появление еще одной интересной составляющей игрового процесса.

Кроме того, отныне обширные пространства рек, морей и океанов перестанут быть просто досадной преградой на пути героев игры. Да-да, во «**Второй Эпохе**» появятся корабли и возможность совершать настоящие круизы! Интересно, а не дойдет ли дело до морских баталий?

Наряду с качественными изменениями в продолжении «Демиургов» следует отметить и количественные. Достаточно хотя бы того, что на выбор нам будет предложено целых четыре кампании (для сравнения — в оригинале их было только две). Будет доработан и сетевой режим игры. Разработчики обещают предоставить возможность испытать свои силы на более чем 20 новых уровнях и специальном рейтинговом сервере.





В бестиарии произойдет солидное пополнение. Как вам эти милашки?

Так что же, значит, нас ожидает еще один хит? Вполне может быть! По крайней мере, пока что новая инкарнация «Демиургов» выглядит весьма привлекательно. И мне почему-то кажется, что первое впечатление не должно оказаться ложным! END

Отныне обширные пространства рек, морей и океанов перестанут быть просто досадной преградой на пути героев игры. Да-да, во «Второй Эпохе» появятся корабли и возможность совершать настоящие круизы! Интересно, а не дойдет ли дело до морских баталий?

ГЕРОЙ ИЛИ ГЕРОИ?

Хорошее продолжение хорошей игры не может обойтись без соответствующего сюжета. «Вторая Эпоха» — не исключение. Сами разработчики пока предпочитают помалкивать на этот счет, ограничиваясь только намеками. Но даже доступная информация очень интересна. Например, во «Второй Эпохе» нам предстоит встретиться с неким великим воином, способным противостоять самому Лорду. А может быть, в игре вообще появится главный герой, переходящий из миссии в миссию? В любом случае, сюжет «Второй Эпохи» обещает быть очень лихо закрученным!

КАПИТАЛИЗМ II



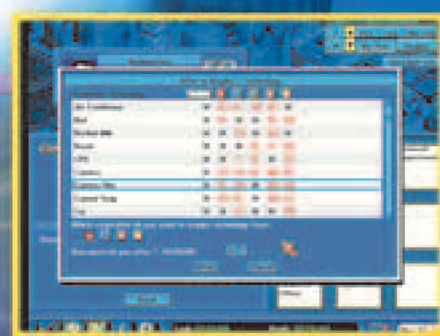




- Максимально приближенная к реальности экономическая модель
- Изометрический вид
- Различные уровни сложности
- Игра по локальной сети (до 7 человек) и через Интернет
- Система помощи







"Капитализм 2" предоставляет вам возможность создать в виртуальной реальности свою собственную экономическую империю. Вы окунетесь в мир большого бизнеса, конкурентной борьбы и форс-мажорных ситуаций. Вам придется управлять денежными потоками и контролировать товарооборот, нанимать и обучать персонал, строить новые магазины, заниматься рекламой... Не пугает? Тогда за дело!

Системные требования: Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® II 233 МГц, 64 МБ оперативной памяти, совместимые с DirectTMX® 8.0 видеоадаптер и звуковая карта, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 250 МБ свободного места на жестком диске, мышь, модем для доступа в Интернет (желательно).

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52
e-mail: support@media2000.ru

Enlight Software

Ubi Soft ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

НОВЫЙ ДИСК



Валерий "А.Купер" Корнеев
valkorn@gameland.ru

PS2,GB,XBOX

ROBOTECH: BATTLECRY

Только американцы могли додуматься смонтировать Robotech из трех совершенно не связанных между собой японских аниме-сериалов. Только американцев могла посетить идея "оживлять" не самую ходовую торговую марку после десятка лет забвения. А раз уж нового аниме под этим лейблом выпустить невозможно (японцы против перемонтажа и переименования продолжений оригинального Macross), решено было делать игру.

Жанр: action **Издатель:** TDK Mediactive **Разработчик:** Vicious Cycle
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** http://www.robotech.com/ **Дата выхода:** IV квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11498

Несостоявшаяся Robotech: Crystal Dreams для N64 должна была поразить нас свободой действия ("лечу куда хочу") и реальными масштабами объектов (планету Сатурн, например, пришлось бы облетать долгие часы). Не случилось. Gametek сошла с дистанции, нового издателя не нашлось, и авторам несостоящегося шедевра осталось давать интервью для рубрик "игры, которые мы потеряли". Vicious Cycle, напротив, не замахиваются на попрание устоев жанра — они просто готовят красивый шутер. Без особого выпендрежа в духе предыдущих разработчиков (от отражений пилотов на фонаре кокпита и моделирования Вселенной в масштабе 1:1 решено отказаться), но вполне соответствующий веяниям времени. Учитывая анимационную природу первоисточника, модная техника cel-shading смотрится здесь вполне к месту.

Сражение двух игроков посреди полузатопленного города.



Краеугольная "фича" Robotech — космоистребитель Veritech (Valkyrie в японском Macross), имеющий три варианта трансформаций: Fighter (по форме — вылитый F-15), Battroid (сорокафутовый человекообразный "робот") и Sentinel (комбинация обоих). Кстати, в начале девяностых, сразу после показа "Роботеха" по одному из российских телеканалов, магазины были завалены китайскими игрушечными Veritech, — так что многие из читателей наверняка не понаслышке знакомы с этим чудом инженерной мысли Седзи Кавамори, подрабатывавшего в студенческие годы дизайном техники для Macross. Разумеется, игростроители, сами большие поклонники аниме, клятвенно обещают бережно перенести в игру истребитель во всех трех его ипостасях, каждая будет обладать своими плюсами и минусами — в зависимости от ситуации и условий окружающей среды. Ясно, что в густонаселенном мегаполисе на субсветовых скоростях особо не полетаешь и придется переключаться в режим Battroid — но у последнего экономится энергия ускорения, поэтому крупные расстояния лучше преодолевать в других вариантах трансформации. Набор миссий, как водится, сложится из стандартных "найти и уничтожить", "эскортировать транспорт" и "защитить базу".



Атакуют извечные враги, инопланетяне-зентреди.

Большинство японских видеоигр по Macross словно сглазили: явление это душераздирающе жалкое, больше пяти минут играть в них, как правило, невозможно. Смогут ли американцы создать в рамках своего ответвления конкурентоспособный продукт (слабо потягаться с Ace Combat и GUNVALKYRIE сразу?) или тоже пойдут по пути наименьшего сопротивления, рассчитывая на поддержку марки старыми фанатами? Лично мне очень интересно, что же все-таки получится у Vicious Cycle, так что осенью ждите обзор финальной версии **Robotech: Battlecry**.

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

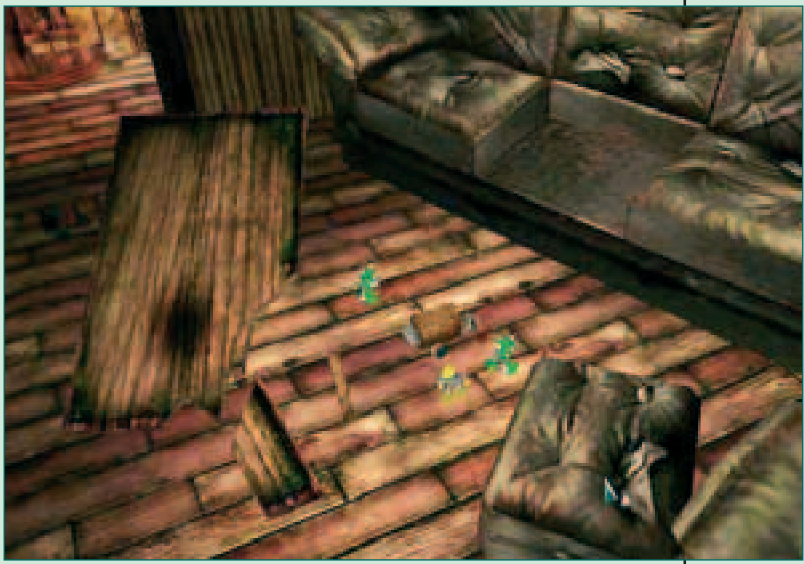
PC

MICRO COMMANDOS

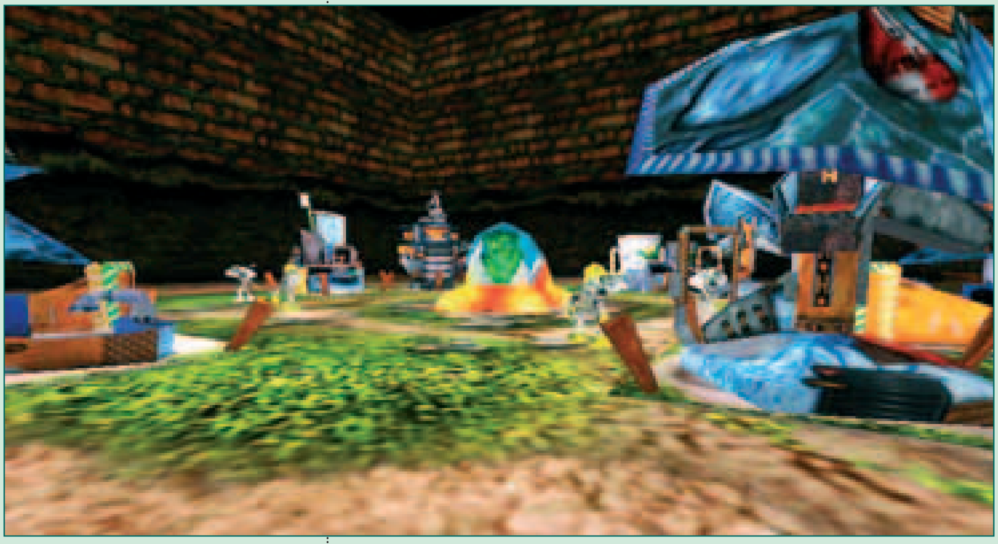
В Micro Commandos играющему предлагается эксклюзивная возможность стать предводителем расы чужих, прибывших на Землю с целью ее порабощения. Кажется, что может быть проще? Но есть одна “небольшая” проблема: средний размер ваших подопечных составляет всего 15 сантиметров.

Жанр: RTS **Издатель:** не объявлен
Разработчик: Monte Cristo **Онлайн:** http://www.monte-cristogames.com/fr/games/micro_commandos/micro_preview.htm/
Требования к компьютеру: PII 400, 128 MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** II квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8496



Миссия, как говорится, невыполнима. О каком захвате может быть речь, когда милый хозяйский котенок предстает в образе ужасного мохнатого монстра, а старый сервант готов переплюнуть по своей высоте Empire State Building? Таким образом, планы пришельцев тут же немного корректируются и вашей задачей на начало игры становится простейшая борьба за выживание.



На базе можно получить необходимую экипировку.

Для полного счастья инопланетному существу необходимы всего лишь здоровый сон и пища. Отсюда и разделение армии на два вида юнитов: солдат и собирателей ресурсов. Первые охраняют



территорию от всяких назойливых тараканов, жуков и мышей, а вторые добывают еду.

В центре лагеря расположен так называемый Ангар, в котором экипируются ваши подопечные. Для солдат имеется неплохой выбор из мечей и щитов, а добытчики пищи смогут подобрать себе какой-нибудь интересный девайс по вкусу.

От остальных представителей жанра стратегий **Micro Commandos** отличается отсутствием явной необходимости в сражениях. Акцент делается на укреплении поселений, а также на развитии их обитателей. Без боев, конечно, не обходится, но все они служат всего лишь средством для решения очередной бытовой проблемы.

Обустраивать жизнь своим, простите за каламбур, «чужим» придется на протяжении двенадцати различных миссий. После получения задания вы сможете ознакомиться с локацией в режиме “зрителя” и разработать план своих действий.

Если в списке ваших близких друзей есть товарищ с загадочным именем Клаустрофобия, то вы вряд ли получите удовольствие от игры.

О каком захвате может быть речь, когда милый хозяйский котенок предстает в образе ужасного мохнатого монстра, а старый сервант готов переплюнуть по своей высоте Empire State Building?

В процессе создания игры, как рассказывают сами разработчики, возникает огромное количество спорных вопросов. Зачастую конфликты разрешаются с помощью мультиплеерных сессий в Worms или за кружечкой пива в местном баре. Иногда, правда, доходит до крайностей и тогда по офису летают увесистые шарики от мышек.

Как утверждают создатели, действие **Micro Commandos** происходит, в основном, в закрытых помещениях. Вам придется побывать в заброшенной тюрьме, в историческом музее, а также навести порядок в школе, пиццерии, кабаре и даже в доме с привидениями.

Что касается графического исполнения, то создатели используют движок собственного производства, который был специально модифицирован для придания игре мультяшного стиля. Прилагаемые скриншоты, к сожалению, ничего сверхвыдающегося не демонстрируют.

Если создатели не оплошают, то в итоге может получиться вполне достойный конкурент схожей по тематике Army Men: RTS. END



PC

F1 RACING CHAMPIONSHIP 2

Юрий Воронов
voron@gameland.ru

Участие в чемпионате мира гонок класса Formula 1 – предел мечтаний для многих гонщиков. Поэтому игры-симуляторы будут выходить бесконечно, пока оные гонки не заменит что-нибудь вроде Super Formula Zero, на реактивных антигравитационных танках. Но до этого момента у нас еще есть шанс восхититься старушкой «Формулой» — под рев трибун открываем ангар с игрой F1 Racing Championship 2.

Жанр: racing **Издатель:** Ubi Soft **Разработчик:** Video System
Количество игроков: до 22 **Онлайн:** http://www.ubi.com/ **Дата выхода:** III квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7565

В жанре симуляторов Formula 1 сложно выдумать что-то новое. Остается только из серии в серию менять сезон, улучшать графику и шлифовать физическую модель. Все обещания разработчиков всегда звучат примерно так – в игре будет новый сезон такого-то года, все пилоты, трассы и команды, идеальная (на этот раз точно идеальная!) физика, графика – все, как в жизни. Все стандартно. Не стала исключением **F1 Racing Championship 2**, которая, кстати, уже третья в серии. В чем секрет молодости и сакраментальной двойки в названии? Первая игра носила имя F1 Racing Simulation. Вот и скостилась единичка.



На данном этапе разработки игра все еще очень похожа на предшественницу, но это не мешает ей отлично выглядеть.



Все происходящее на очередном Гран При – расстановка мест, времени и сил в квалификациях и гонках, погодные условия, состояние покрытия и прочие мелочи – полностью соответствуют реалиям. Нам будут давать специфические задания, например, приехать десятым за провалившего квалификацию на этом Гран При гонщика или занять на Minardi 17 место в квалификации. Разработчики делают все, чтобы воссоздать атмосферу настоящих гонок, не потеряв за этими исходными установками и ограничениями маленькую вещицу под названием играбельность.



Трехмерный близнец Jaguar'а образца 2000 года... весьма хорош собой!



Деревья, конечно, не шикарные, но пока лучшие из тех, что есть в симуляторах F1.

Откидываем банальности и не будем еще раз петь заунывную песнь. Давайте сразу перейдем к главному.

На данный момент ясно, что ничего не ясно. Но режим вызывает бурный интерес, и, похоже, должен стать главным преимуществом перед играми конкурентов, занятых пока только графикой да физикой (что тоже весьма неплохо), следим, ждем, и надеемся...

Главной изюминкой-ягодкой в игре является режим Scenario Mode – в нем нам предоставят возможность пережить все перипетии сезона 2000 года.

Главной изюминкой-ягодкой в игре является режим Scenario Mode, в котором нам предоставят возможность пережить все перипетии сезона 2000 года.



Валерий “А.Купер” Корнеев
valkorn@gameland.ru

GBA

V-RALLY 3

«Game Boy Advance» звучит слишком размыто, настойчиво требуя конкретики. «Карманная система, продолжающая удивлять» — вот как нужно было назвать чудо-машинку. Малость громоздко, зато в тему. Со времени дебюта прошел год, и второе поколение игр для GBA легко затыкает за пояс лучшие образцы игрушек Super Nintendo — если не всегда сюжетом и геймплеем, то уж в области графики точно. Рубежи Wolfenstein 3D и Doom успешно преодолены, что же дальше?

Жанр: racing **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** не объявлен
Онлайн: http://www.infogrames.com/ **Дата выхода:** II квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11507



Финские дубравы встречают участников соревнований.

Дальше — трехмерная гоночная **V-Rally 3**, выходящая немногим позже своей старшей родственницы для PS2. Берусь утверждать, что на сегодняшний момент это, без преувеличения, самая технологически продвинутая игра для GBA. Видите скриншоты? Трассы — полное 3D и только автомобили “плоские”, спрайтовые. На SNES, с ее при-



Контролируемый занос живо напоминает о Sega Rally.

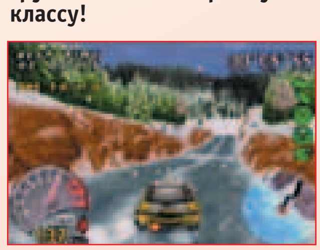


Крепче за шоферку держись, баран!

митивными Stunt Race FX и Dirt Trax FX по сегодняшним стандартам, ничего подобного делать даже не пытались. А тут — пожалуйста. Хотите вид из кабины с анимированными руками водилы, вертящего рулевое колесо? Легко. Вас больше привлекает вид снаружи, когда камера пристроилась сзади машины? Жмите кнопку, точка обзора изменится. Облет камеры вокруг автомобиля? И это можно. Понятное дело, что в мире “больших” приставок перечисленные фокусы ничем выдающимся не считаются (они прочно обосновались там с приходом 32-битных консолей), но для портативного Game Boy это самый что ни на есть прорыв. Очередной.

Европейский офис Infogrames, потчующий журналистов картинками и роликами микрошедевра от неназванной команды разработчиков из французского Дижона, обещает смещенный в сторону аркадности игровой процесс, режим чемпионата V-Rally “с ролевыми элементами”, смену погодных условий в реальном времени и возможность поколдовать над настройками автомобиля. Изучая прилагающиеся скриншоты, можно заметить трещины на лобовом стекле — следовательно, учитываются повреждения машины (здесь их моделировать проще, достаточно в нужный момент подменить один набор спрайтов на другой). Единственное, что вряд ли удастся реализовать — постепенное забрызгивание автомобиля слоем грязи, как это сделано в раллийных играх для PS2 или Xbox — на карманной приставке машины остаются девственно чистыми даже после пересечения заболоченной местности. Впрочем, это тоже может измениться – время еще есть. Осмелюсь высказать предположение, что **V-Rally 3** войдет в историю портативных игр: даже при условии, что геймплей окажется так себе (все в жизни бывает), один только уникальный трехмерный движок способен надолго стать предметом обсуждения восхищенных геймеров. END

На SNES, с ее примитивными Stunt Race FX и Dirt Trax FX по сегодняшним стандартам, ничего подобного делать даже не пытались.

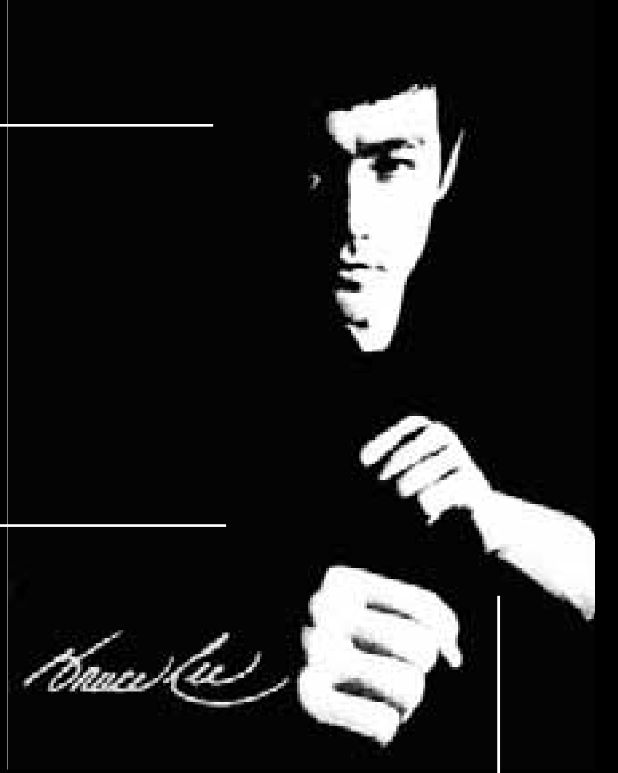


Снопы огня из выхлопной трубы — все по первому классу!

XBOX

Константин Груша
zoi@otaku.ru

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON



О том, что начата разработка игры по мотивам кинноприключений Брюса Ли, непревзойденного мастера боевых искусств, стало известно еще полтора года назад. Теперь, когда до ее выхода остаются считанные месяцы, разработчики не скупятся на скриншоты, интервью и пререлизы для узкого круга посвященных. И, в общем-то, не зря. Анонсированный изначально как чуть ли не классический beat`em up, Bruce Lee: Quest of the Dragon успел обрасти сюжетом, дополнительными фенечками и стать вроде бы даже полноценным файтингом.

Жанр: 3D action/fighting **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Ronin Entertainment
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** http://www.roningames.com/brucelee.html/
Дата выхода: 2 июля 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11458

Вы, то есть Брюс, отправляетесь на поиски своего пропавшего без вести отца и выясняете, что за его исчезновением, как и за многими другими преступлениями, стоит разветвленная международная сеть преступных синдикатов. Благими намерениями вымощена дорога в ад и, натурально, Брюсу предстоит пройти ее до конца и задать всем чертям перцу. Желающих набить морду всем классическим киношным злыдням, однако, может постигнуть небольшое разочарование — противники напоминают своих прототипов лишь отдаленно, но ничуть не уступают им в боевой подготовке. Для «захвата движений» специально пригласили последнего из живущих ныне учеников Брюса Ли, а случившиеся во время motion capture огрехи корректировали, медитируя на “Кулак ярости”.

Благими намерениями вымощена дорога в ад и, натурально, Брюсу предстоит пройти ее до конца и задать всем чертям перцу.

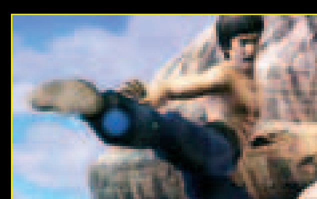


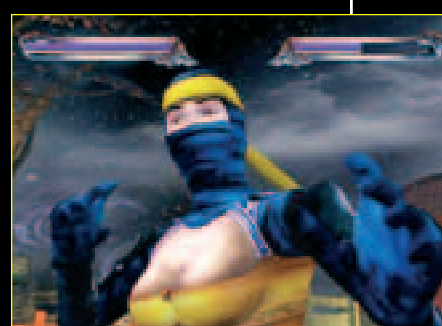
Это про Брюса Ли или про Power Rangers?!

Движок игры вовсю старается нам понравиться: хорошо проработанные фоны, весьма неплохие модели персонажей и (внимание!) более-менее вменяемая камера. Что до комб и ударов, то их представлено более сотни различных вариаций. Кстати, противники со временем запоминают ваши любимые атаки и начинают их парировать, так что набором из трех любимых пинков не обойтись. Единственная более-менее серьезная претензия направлена в сторону американского геймпада Xbox – его огромные размеры и жесткие кнопки не очень-то способствуют комфортной игре в файтинги. Будем ждать японских джойстиков?

> Beat’em up — до боли в запястьях родной жанр для всех, кто помнит приставочную эру конца восьмидесятых — начала девяностых и залы игровых автоматов того же периода. В классическом случае, коим, к примеру, считается Fighting Street (ага, та самая, давшая рождение серии Street Fighter), один или два игрока идут по скролящейся улице и, не мудрствуя лукаво, метелят все, что движется.

В игре предусмотрены пять основных режимов: сюжетный, турнирный, драки с временным ограничением, бои на выживание и “мочилово”. Если с первыми все более-менее понятно, то “мочилово”, похоже, появилось под давлением популярности нинтендовской Super Smash Bros.





Такая съест и не подавится.

Melee — четыре игрока выходят, чисто, в поле и устраивают кучу-малу, поминая друг друга незлым китайским словом.

Дракон подкрался незаметно. У Xbox есть шансы, коль скоро на ней анонсируют такие игры. Глядишь, сделают еще нормальную, подчеркиваю, нормальную игрушку по мотивам фильмов Джеки Чана, и всякие там Dead or Alive вовсе окажутся не при делах!

Wren
wren@gameland.ru

XBOX, PC

CHASE

Chase, разрабатывающаяся для PC и Xbox, стала дебютным проектом молодой южноафриканской компании, причем довольно-таки амбициозным. Нам обещают смесь из впечатляющих киношных сцен погонь и хорошего боевика, а в качестве приправы — секс-бомбу в главной роли.

Жанр: racing **Издатель:** BAM! Entertainment
Разработчик: I-Imagine **Количество игроков:** до 4
Онлайн: http://www.i-imagine.com
Дата выхода: II квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11530

Начнем с того, что это будет симулятор каскадера, точнее, "молодой сексуальной каскадерши Чейз Коррадо (Chase Corrado)". Под чутким руководством режиссера ей предстоит вжиться в роли водителей из четырех различных фильмов: азиатского боевика, гангстерской ленты об Америке 20-х годов, шпионского триллера и постапокалиптического НФ-эпоса. В этих декорациях нужно отснять 23 эпизода с погонями, на подготовку отведены пять миссий. Все как у взрослых.

Интересно, как он переворачивается?..

Вообще говоря, в игре есть все привычные нам режимы вплоть до сетевого, особо хочется отметить намек на наличие в нем мини-игр — серия Crazy Taxi продемонстрировала ценность такого времяпрепровождения. Но основным всегда является "карьера", то есть сюжетное прохождение. Все довольно-таки просто, но свежо: доступ к новым мирам можно получить, четко выполняя задания начальства: все трюки должны укладываться в план эпизода, самодеятельность карается. Пока не вполне ясно, как именно будет структурировано прохождение — ведь четырех фильмов явно маловато, а в одних и тех же локациях можно будет легко "снять" сразу несколько картин. Но известно, что от репутации главной героини (так и хочется сказать что-нибудь пошлое...) зависит доступность режимов, машин, уровней... и так далее.



Листики летают вполне реалистично.



Еду я по тротуару, никого не трогаю...

Редко где можно прокатиться как на антиквариате двадцатых годов, так и на переживших Третью Мировую машинах из "Безумного Макса".

Что касается железных друзей, то этот аспект игры может ближе к релизу оказаться наиболее привлекательным. Ведь редко где можно прокатиться как на антиквариате двадцатых годов, так и на переживших Третью Мировую машинах из "Безумного Макса". Все это нам обещают смоделировать, обтекстурировать и выставить в наилучшем, динамическом свете. Смотрим на скриншоты и охотно верим.

И под конец — интересное сравнение. Подобно тому как Sega противопоставляла свой инновационный Metropolis Street Racer чужому и в принципе банальному Gran Turismo 3, сейчас невольно Chase сравнивается со Stuntman (PS2). Смогут ли молодые таланты добиться того же результата, что и опытные геймейкеры? Вполне возможно.



Наши будущие кумиры из ЮАР

I-Imagine Interactive была основана в июле 1999 года и стала первым африканским разработчиком игр для PC и консолей. Соответственно, целью компании считается развитие игровой индустрии в родной стране и работа над проектами, которые были бы конкурентноспособными на мировом рынке. Для этого I-Imagine заполучила права на производство игр для GBA, PS one и Xbox, а также заручилась поддержкой Microsoft.

Михаил “Mihanic” Бузенков mihanic@gameland.ru

PC

VIVISECTOR: CREATURES OF DR. MOREAU

Современная реальность давно опередила самую смелую фантастику. Искусственный ген, укутанный в шкуру небезызвестной овцы, и мутировавшие до непроглотных размеров американские окорочка крутят жирную фигу вчерашним мутантам. Мог ли представить Герберт Уэллс, что уже через полвека “Остров Доктора Моро” превратится в нерукотворный музей? Кстати, в последнее время экспонаты из него стали странным образом исчезать и, по сложившейся традиции, тащат их наши соотечественники. Да не нужен им коврик из леопардовой шкуры или новая меховая шапка — просто время пришло. Время нового острова, реального и одновременно фантастического.

Жанр: FPS/RPG **Издатель:** не объявлен **Разработчик:** Action Forms
Онлайн: http://www.vivisector.com/ **Дата выхода:** IV квартал 2002 года



http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9633

Они хотят верить, но не знают, кто их бог

Так уж повелось, что российские игры так или иначе рассматриваются сквозь призму квасного патриотизма. Совсем не факт, что очередная отечественная халтура не взлетит до уровня национального мегахита. У Запада все иначе. Им глубоко плевать на происхождение проекта — буржуи требуют идеи. Родилась такая идея не сегодня, гораздо раньше и далеко не в России. Но здесь она обрела свою вторую жизнь, немного извращенную и туповатую, но все-таки жизнь, и за это спасибо **Vivisector**.

1 февраля 1987 года, сто лет спустя после событий, описанных в книге, волей судьбы главный герой попадает на остров Ноубл. Находясь без средств к существованию на краю цивилизации, он начинает исследовать этот пугающий мир. С каждым шагом в глубь острова он понимает, что затерянная земля не так уж и необитаема: вот уже сто лет она служит полигоном для испытаний новейших биологических технологий. Мало того, остров кишит кровожадными зверо-людьми и сошедшими с ума солдатами, и ваша персона им глубоко не симпатична. Сами понимаете, в “Доме страданий” сладкой ватой не кормят.

Игровой мир **Vivisector** представляет собой сшитые сюжетной нитью эпизоды: Внешний и Внутренний периметры и «Дом страданий». В каждом эпизоде будет по 4 миссии, итого 12 миссий. Разным уровням соответствуют разные природные зоны: тропические джунгли, густые леса, заснеженные горы и экспериментальные комплексы. В каждой зоне обитают враги определенного склада ума и физической формы. Например, во Внешнем периметре живут четвероногие существа с вживленным оружием, так называемые ModBeasts. Они не отличаются особым интеллектом и поэтому особых тактических изысков от них не ждите. Во внутреннем периметре герою будут противостоять Humanimals — прямоходящие двуногие существа, созданные на основе животных. Они обладают высоким уровнем интеллекта и способностью принимать нестандартные решения. Каждый вид зверо-людей

Приземлится гиена уже на том свете.



AtmosFear engine прекрасно справился со своей работой. От неба не оторвать глаз.



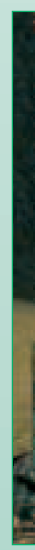
Огнедышащие звери на острове! Уэллс в гробу перевернется.



Вивисекция (от лат. vivus живой и sectio рассекание, живосечение) — операция на живом животном с целью изучения функций организма, воздействия на него различных веществ, разработки методов лечения и т. п.

Вивисектор — человек, практикующий вивисекцию или уверенный в пользе ее применения.

Некоторые характеристики и мощность оружия можно будет повысить по ходу игры на заработанные за убийства очки.





Слабая пробивная сила пистолета компенсируется его высокой скорострельностью.

обладает своим собственным видом оружия. А вершиной генетического мастерства являются идеальные солдаты OverBrutes, огромные демоны, увешанные оружием по самые чакры. Все враги обещают быть очень умными и опасными — наверняка врут.

Они хотят плакать, но не знают как

Путешествие по острову начнется с выбора персонажа. На данный момент он ограничен тремя особями обоего пола: Курт Робинсон, Малика Кэтволк и Лайам Куэйд. У каждого свои причины и цели попадания на остров, но выбираться придется все равно одной дорогой, никакой нелинейности не предвидится. Помимо чисто теоретических отличий, у каждого персонажа будет своя специализация. Например, Курт Робинсон прекрасно владеет ножом, снайперской винтовкой и дробовиком. Автоматическое и тяжелое оружие — стихия Лайама. Кроме того, каждый персонаж будет иметь и свою специфику, на манер перков из Fallout: твердость рук, стойкость, скорость, потенциал. Некоторые характеристики и мощность оружия можно будет повысить по ходу игры на заработанные за убийства очки. Из предлагаемого арсенала известны: нож, пистолет, дробовик, M16, M60, снайперская винтовка и трофейное оружие врагов. Как говаривал старина Сэм: «Double gun — double fun!»

Графической основой игры стал самопальный движок "AtmosFear engine". Из особенностей этого малыша стоит отметить неплохую обработку открытых и закрытых пространств при достаточно низких системных требованиях.

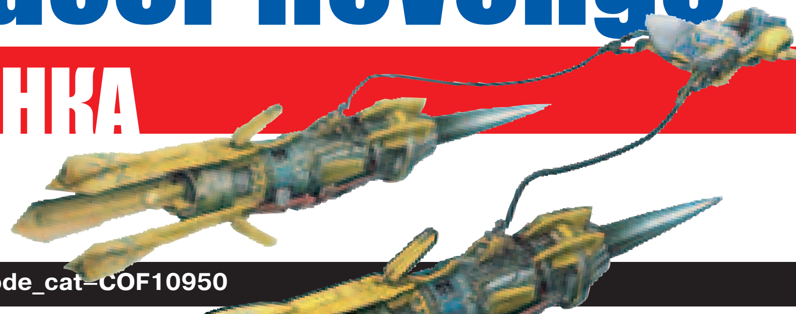


Благодаря этим маленьким маякам мы сможем улучшать характеристики персонажа.

Графической основой игры стал самопальный движок "AtmosFear engine". Из особенностей этого малыша стоит отметить неплохую обработку открытых и закрытых пространств при достаточно низких системных требованиях. Помимо этого, Action Forms создала новую инновационную систему моделирования Visual Compound Objects Level Design (V-COLD), позволяющую изменять архитектуру законченного уровня за несколько секунд. При этом нам клятвенно обещают заставить работать наши видеокарты на полную мощь. Если существует GeForce 4, значит для чего-то он нужен, верно?

Star Wars: Racer Revenge

МАЛЕНЬКАЯ РОДЛЯНКА



Жанр: racing **Издатель:** LucasArts **Разработчик:** Rainbow Studios **Количество игроков:** до 2 **Онлайн:** http://www.rainbowstudios.com/

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10950

Сама идея создания игр на основе гонок на подах из Episode I изначально отдавала простым коммерческим расчетом. Понятно, что соответствующие сцены фильма буквально сами напрашивались и LucasArts не могла проигнорировать возможность "выдоить" их дочиста. По прошествии тройки лет история повторяется.

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru



Под маркой Star Wars с определенного времени выпускается все, что только можно. Чувством меры, да и элементарным здравым смыслом в вопросах заколачивания денег на популярности фильмов мало кто руководствуется. Слепить свой вариант Twisted Metal и обозвать его Star Wars: Demolition? Легко! Установить арену для состязаний на Звезде Смерти? На счет "раз"! И это еще не самые клинические случаи.

У Star Wars Episode I: Racer были все шансы блеснуть патентованным LucasArts'овским маразмом. Но по ряду причин этого не произошло. Вместо очередного шитого белыми нитками проекта мы получили одну из интереснейших футуристичных гонок последних лет. Само собой, к **Star Wars: Racer Revenge** — продолжению того памятного продукта — у нас подход особый. И спрос с игры будет соответствующим. Признаюсь, данный продукт лично я ожидал с некоторым нетерпением (*что для Щербакова нехарактерно — прим. ред.*).

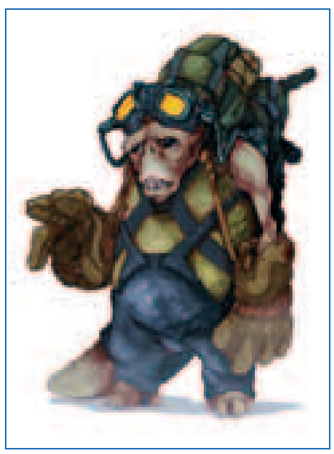
Разработчики решили не топтаться на одном месте, а потому волевым решением взялись за перекройку концепции игры. Похвально. Вот только силенок у Rainbow Studios не хватило. Нововведения серьезно преобразили продукт, но на пользу ему не пошли. Более того: если Star Wars Episode I: Racer была великолепным образцом своего жанра, то **Star Wars: Racer Revenge** — гонка во всех отношениях посредственная. Назвать ее плохой у меня язык не повернется. Но ничто не удержит рецензента от впечатывания цифры "6" в графу оценки.

Star Wars Episode I: Racer был вполне прямолинеен. Он не предлагал нам вести силовую борьбу с противниками. Он просто высаживал нас на



Star Wars: Racer Revenge пытается пролезть в тесный мирок Episode II и делает это с грацией слона в посудной лавке. Опустим предысторию соревнований на подах. Неинтересно. Обратим внимание на присутствие в списке гонщиков возмужавшего Анакина Скайуокера, вернее, на некий «сюжетный бэкграунд» его появления в данном игровом продукте. Нам выдают нечто в духе «прошло время, и Анакин решил покататься на подах еще разок: он побеждал в гонках и раньше – сможет сделать это и сейчас». Интересно, настанет ли когда-нибудь время, когда LucasArts перестанет издеваться над игроками?

Дизайн прост как три копейки. Rainbow Studios явно не в состоянии создать трассу, способную удивить игрока.



+ Произошедшая перетряска геймплея может привлечь к Star Wars: Racer Revenge людей, которым не нравилась первая часть игры. К тому же графически сиквел феноменальной гонки смотрится неплохо.

– Откровенно слабый, незамысловатый и непритязательный дизайн трасс. Игровой процесс не особенно продуман и прямолинеен. А главное — зануден. Акцент сместился на уничтожение противников, что не пошло игре на пользу.

6,0

РЕЗЮМЕ:

Rainbow Studios взяли великолепную игру и превратили ее в посредственную. Можете не ждать от Star Wars: Racer Revenge бешеного драйва и невероятного дизайна трасс. Сплошное разочарование.



Противники в Star Wars: Racer Revenge обычно не оказывают вам серьезного сопротивления.

трассе и гнал к финишу. А большего и не было нужно. Гонка без особых выкрутасов. Скоростная. Красивая. И очень качественная.

А вот что делает команда разработчиков, взвалившая на свои плечи **Star Wars: Racer Revenge**: Rainbow Studios предлагает нам озаботится физическим устранением конкурентов. Правда, палить во все стороны в стиле последнего WipEout нельзя — разрешается безжалостно бодаться. Подъехал к противнику и



Двигатели pod'ов перегреваются при первом же удобном случае.

крепко его протаранил. Не сказал бы, что это увлекательное занятие, ибо реализовано все больно уж простенько и непривлекательно. Впрочем, у вас всегда есть выбор. Забываем про возможность аннигилирования участников соревнований и просто катаемся по трассе. **Star Wars: Racer Revenge** это разрешает. Появляется что-то вроде простора (ограниченного, конечно) для тактики. Правда, если вы исповедуете "мягкий" стиль ведения гонок, то вы лишаетесь премиальных за сбитых противников. Кроме того, вас-то таранить, пусть и не очень жестоко, но будут. Такое развитие событий несколько огорчает. Но все бы было хорошо, да вот Rainbow Studios еще и в гоночном механизме покопалась... В результате игровой процесс превратился в нечто ну очень своеобразное: ускорение теперь серьезно перегревает ваш под, а потому двигатели могут запросто спечься. В таком случае гонка для вас заканчивается и расчудесное средство передвижения с треском падает на землю. Избежать столь печальных последствий вполне реально, занимаясь ремонтом своего болида прямо по ходу гонки. Разработчики долго не думали и без особых колебаний запихнули в игру функцию repair. Зажимаем кнопку, с нашего счета снимаются деньги, скорость снижается, а аппарат потихоньку восстанавливается.

Разработчики решили не топтаться на одном месте, а потому волевым решением взялись за перекройку концепции игры. Вот только силенок у Rainbow Studios не хватило. Нововведения серьезно преобразили продукт, но на пользу ему не пошли.



На деле все выглядит примерно следующим образом. Мы садимся в наши сани и давим кнопку, отвечающую за boost. Картинка на некоторое время размазывается. Это такой модный эффект, выползающий каждый раз, когда мы ускоряемся. Несемся вперед



Визуальный ряд Star Wars: Racer Revenge особенных претензий не вызвал.

и поглядываем на индикатор повреждений. Замечаем, что двигатели начали дымиться. Отпускаем boost и зажимаем repair. И так всегда. Всю игру от начала до конца. С небольшими вариациями, возникающими из особенностей некоторых трасс. Увлекательно, не правда ли? Ничего криминального во всем этом, конечно, нет. Особенно если такие вещи реализованы на должном уровне. Но «должного уровня» мы в **Star Wars: Racer Revenge** не замечаем. Зато видим однообразие, непродуманность и неудачные попытки ввернуть нечто эдакое. Впрочем, о подобного рода недоразумениях вполне можно было бы забыть — ну, или попробовать это сделать, не настолько уж все плачевно. Более того, вышеописанные выкрутасы вполне способны даже прийтись по вкусу, но...



Но картину окончательно губит дизайн трасс. Вспомните Episode I: Racer. Треки в нем были настолько оригинальны, интересны и разнообразны, что даже и не верилось. Немыслимые скоростные повороты, полеты в полной невесомости, прекрасные интерьеры... В **Star Wars: Racer Revenge** практически ничего из вышеперечисленного нет. Дизайн прост как три копейки. Абсолютно ничего неожиданного. Трассы скучны и невыразительны. Rainbow Studios явно не в состоянии создать ландшафт, способный удивить игрока — все в **Star Wars: Racer Revenge** говорит об этом. Буквально у нас на глазах превосходный образец жанра превратился в тусклый и непритязательный проходной проект. END

Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast

ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ДЖИГИТОВ

PC **Жанр:** 3D action **Издатель:** LucasArts **Разработчик:** Raven Software
Онлайн: http://www.lucasarts.com/products/outcast/splash.htm/
Требования к компьютеру: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9343

Решив узнать, во что рубится честной народ, я отправился на форум www.gameland.ru. Сразу внимание привлекли заголовки: «Как пройти последний уровень Jedi Knight II» или «Хо-хо, я джедай, я прошел игру». Хватаюсь за голову и кидаю унылый взгляд на пылящийся диск. Тот самый, with Force inside. И это за два дня до сдачи статьи... Не хо-о-о-чу!!!

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

Да, я не джедай. В последнее время к ним вообще отношусь подозрительно. Горстка мутантов, (это касается и ситов) тянет одеяло на себя, превращая Великую Революцию в галактике в оппортунистическую авантюру с примесью мистики. Складно у них (джедаев) все получается. Пришел Люк, помахал свето-



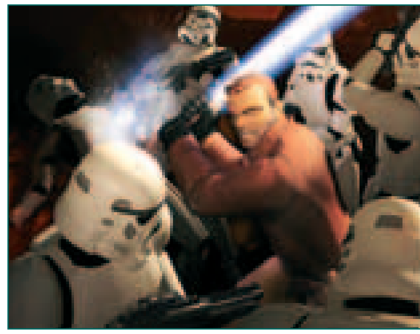
вым мечом перед возмущенными массами и повел народ против тирании... Обычное джедайское вранье, которым они забивают мозги доверчивым гражданам, отводя себе скромное место мессий вселенной. По фильму хорошо видно —



Форменная показуха. Trooper'ам достаточно пары выстрелов.

Скайуокер пришел к повстанцам не на голое место. У мятежников уже были явки, конспиративные квартиры, флот, армия. Кто взрывал имперских губернаторов, расклеивал боевые листовки, вербовал новых членов партии? Джедаи? Героическая борьба республиканцев идет почти незаметным бэкграундом для показушных световых сражений враждующих членов какой-то расколовшейся секты.

Вот с такими взглядами я сел за **JDII**, поминая добрыми словами старенький Dark Forces. То была правильная игра. Мятежник, обычный паренек, разносил стройные ряды имперских наймитов как кегли. Я все понимаю, хочется помахать световым мечом. Ну хочется же, а? Особенно после просмотра Episode II у вас руки будут зудеть – дай порубиться. Не все сразу, young jedi...



Эта игра в вашей жизни неизбежна. Если еще не приобрели, то после просмотра фильма возьмете. Так давайте делиться впечатлениями. Оставленные наскальные записи на форуме ясно говорят: большинство наших читателей знакомы с игрой, боюсь сказать, лучше, чем я! Ну и как? Return to Castle

Героическая борьба республиканцев идет почти незаметным бэкграундом для показушных световых сражений враждующих членов какой-то расколовшейся секты.

+ Лицензия SW — это красные полоски лазеров, та самая музыка и прогулки по памятным местам. Игра выполнена, как и положено блокбастеру. Системные требования эксплуатирует не зазря.

– Быстро надоедает. Есть шанс и не увидеть схватки на мечах вовсе. Орды идентичных врагов, загадки по типу «угадай, где мы спрятали кнопку», несовременная динамика игры... Это определенно не лучшая игра по SW.

7,0

РЕЗЮМЕ:

Слабо. Невзрачно. Откровенно скучно. Предполагаю, что с выходом на экраны «II эпизода» подобных лицензированных серостей появиться гораздо больше. Ну, а если вы большой поклонник, то вам мои слова как мертвому припарки. Играйте на здоровье!



Настоящий джедай никогда не покинет заведение без погрома.

Wolfenstein был куда приятней? А все они, джедаи!

Любой фильм из серии «Звездных войн» просто напичкан готовыми концепциями разнообразных игр. По традиции они выходят уже разделенные на жанры: гонки, action, шутер, космо-сим. И не зря. В одной игре всему будет тесновато. Вспомним Dark Forces. Классный шутер от начала до конца. **JDII** возвращает нас к тем временам, завлекая 3D action'ом от первого лица. На протяжении двух продолжительных уровней мы стрейфимся, скачем как ненормальные во время перестрелок, привыкаем к управлению и вдруг, на тебе – Jedi Master. Теперь я пользуюсь Силой и ношу в кармане световой меч. Все, с этого момента кардинально меняется геймплей. Переключаемся на вид от третьего лица, так удобнее вертеть мечом и вперед, в худших традициях заштатного action'a.

Я придерживаюсь твердого убеждения, что в игре все должно быть принесено на алтарь капризному геймплею. Начиная от графики и заканчивая реализмом. Ну какие световые мечи в шутере, а?! А почему не попытаться впихнуть сюда же космические битвы? Гонки на pod'ах? Это такая же неотъемлемая часть SW, как и мечи. Итог прост — uninstall. Последние месяцы мы только и делали, что одним за другим проходили блестящие шутеры и рефлекторно ждали от **JDII** такого же драйва. А бедняга не тянет! К сожалению, нет такого жанра, как SW-game. Если ломать каноны, то с самого начала игры, вводя пользователя в свои правила плавно и постепенно.

Совершенно неинтересный компьютерный соперник, способный лишь метко стрелять, похоронит любую игру. Задача программистов сделать поведение искусственных манекенов, даже не столь реалистичным, а сколь направленным на развлечение игрока. Это шоу бизнес, а не тир! В **JDII** я открываю дверь, и на меня несется толпа толкающихся одинаковых болванов. Наваливаются всей кодлой и разве что ногами



Исчезающие мертвые тела – это вызов. А может быть, в Raven пришла челобитная от фанатов Империи, где под угрозой бойкотирования игры объяснялось, что заваливать уровни сотнями трупов имперской гвардии кощунственно.

не бьют. А вы видели анимацию смерти? Смех. Для тех, кто не в курсе – солдаты при попадании в них театрально подпрыгивают, переворачиваются и крутятся в воздухе. Всячески показывая, как им досталось. Но включается анимация произвольно. То есть, засадив в гада убойный заряд, можно наблюдать, как он не спеша кривляется, исполняя свой последний танец. А тройной кульбит несчастного trooper'a может вызвать попадание какого-нибудь рикошета.

Исчезающие мертвые тела – это вызов. А может быть, в Raven пришла челобитная от фанатов Империи, где под угрозой бойкотирования игры объяснялось, что заваливать уровни сотнями трупов имперской гвардии кощунственно.

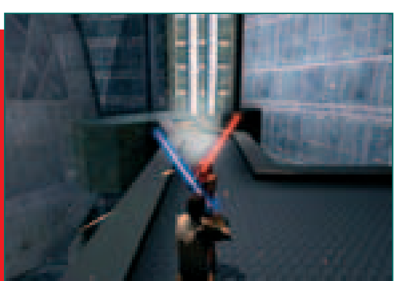
Перед глазами у меня до сих пор стоят крутые лестничные пролеты из No One Lives Forever, по которым с задором скатываются подстреленные враги. После такого меня трудно чем-то удивить в шутерах. **JDII** не внес свое имя в историю жанра. END



Сайт Eurogamer.net с уверенностью утверждает, что служить в имперских войсках stormtroopr'ом может только сумасшедший.

К такому заключению обозреватели сайта пришли после нехитрого исследования. Достаточно взглянуть на врагов как на людей, выполняющих свою работу. Солдаты на протяжении игры только и делают, что срываются в бездну с узких мостиков, гибнут под рушащимися конструкциями, поедаются местной фауной и массово отдают богу душу, встречаясь с неуловимым главным героем. Размен идет: одна моя жизнь на сто врагов. Какие-то бесправные законченные лузеры.

На статике смотрится очень даже ничего. А на деле… ну какой из вас джедай!



Star Wars: Jedi Starfighter

СИЛОВОЙ ШОКВЕЙВ

Жанр: action Издатель: LucasArts Разработчик: LucasArts
Количество игроков: до 2 Онлайн: http://www.lucasarts.com/products/jedistarfighter/default.htm/

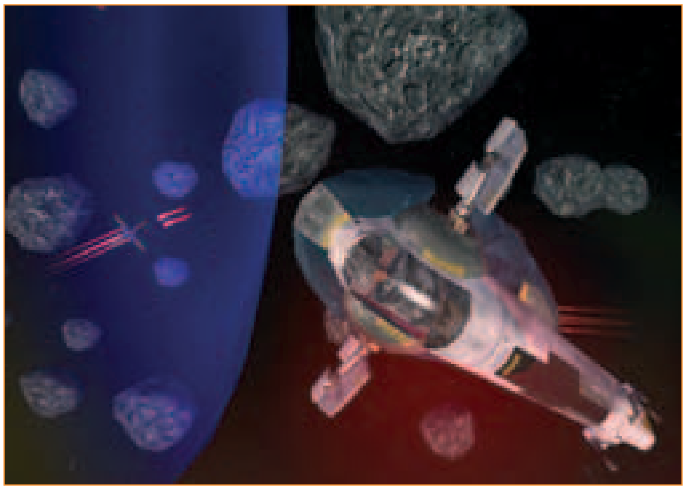
Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10330

Заранее прошу у вас прощения: в графе «жанр» я указал, что Star Wars: Jedi Starfighter — это action. Я покривил душой. На самом деле это lightgun shooter. Но особый: в нем нельзя использовать lightgun. Оригинальное ноу-хау LucasArts.

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

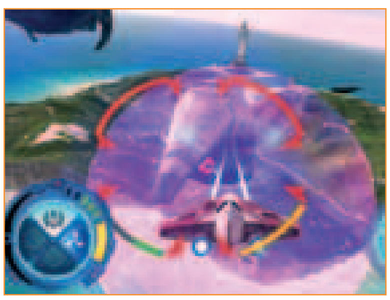
Если вы помните, Star Wars: Starfighter хоть и не был плохой игрой, но каких-то очевидных плюсов не имел. В памяти PC-пользователей этот проект, кстати, еще свеж. LucasArts ухитрилась портировать данную маловразумительную леталку только недавно, когда все обладатели PlayStation 2 о ней как бы уже и забыли. Пройдет еще годик и **Star Wars: Jedi Starfighter** тоже нагрянет на территорию PC. Пусть анонсов еще и не было, но тут сомневаться не приходится. Сожалеть о такой задержке не приходится, ведь отличия «просто старфайтера» от «джедайского старфайтера» минимальны. А такое положение дел может радовать только каких-то невероятных существ, фанатевших от Star Wars: Starfighter. Мы представителей подобного рода зверей не встречали, но они, конечно, существуют. И на них-то рассчитан **Star Wars: Jedi Starfighter**. Но только во вторую очередь. В первую же — это проект для тех, кто готов скупать все, что связано с Episode II. А таких товарищей на свете полно. А то как бы тогда сегодняшний пациент смог отметиться в ряде игровых чартов?

Ваяли **Star Wars: Jedi Starfighter** на том же движке, что и его предшественника. Что логично. Но с косметическими улучшениями особенно не возились. В результате мы имеем все ту же визуально непритязательную игрушечку, которая штурмовала PlayStation 2 еще в незапамятные времена. Ничего отталкивающего в графическом оформлении, конечно, нет. Но какими-то красотами оно похвастаться не способно. Зато пощеголять низкой частотой кадров в моменты, когда на экране находится слишком много объектов — это всегда пожалуйста. Это не говоря уже о вполне очевидных framerate-плясках в split-screen.



Slave 1 за работой – зрелище, вызывающее восхищение. Самый лучший летающий утюг за всю историю человечества.



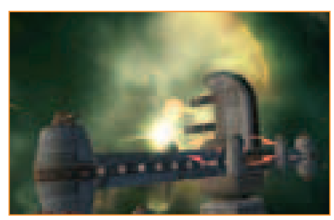


Катаясь на корабле Ади Галлиа, можно натуральнейшим образом взять и использовать Силу.

НЕМНОГО О СЮЖЕТЕ

Текущий номер журнала посвящен вселенной Star Wars, а потому я просто обязан попотчевать вас рассказиком о сюжете обозреваемого продукта. Развивается он практически параллельно (а кое-где даже перпендикулярно) сторилайну Episode II. А повествует о храброй джедайке Ади Галлиа, посланной Мейсом Л. Джексоном на поиски пирата Нима, вместе с которым им предстоит противостоять козням новоиспеченного заместителя главнегодяя. Под последним я, естественно, подразумеваю графа Дуку, более известного нашим читателям как Саруман Белый.

Одним из самых существенных отличий Star Wars: Jedi Starfighter от Star Wars: Starfighter является сокращение количества главных героев с трех до двух.



+ Любопытные бонусы, далеко не последним из которых является возможность управлять Slave 1. Игровой процесс, далеко не у всех вызывающий аллергическую реакцию.

– Занудство, отсутствие намеков на динамичность. Не самое хорошее графическое оформление. Частота кадров, имеющая обыкновение резко падать, особенно в режиме для двух игроков.

6,0

РЕЗЮМЕ:

Star Wars: Jedi Starfighter незначительно отличается от своего предшественника, а потому так и остается скучной, малоинтересной игрой. В данном случае пытающейся выехать на ажиотаже вокруг Episode II.



В игре всего два положения камеры: от первого и от третьего лица.

Игровой процесс практически в нулину снят со Star Wars: Starfighter, а значит, мы опять имеем дело с некой разновидностью шутера. Разновидностью донельзя странной. По идее, **Star Wars: Jedi Starfighter** — это нечто близкое к аркадному космосиму (впрочем, неаркадный космосим — штука абсурдная). На самом же деле мы сталкиваемся нос к носу с неким симулятором управления бегающего по экрану прицела. Наш летающий агрегат обычно передвигается в пространстве с резвостью человека с нарушенным двигательным аппаратом. А мы в это время занимаемся методичным и донельзя неувлекательным отстрелом противников. Супостатов много, а потому на все это безобразие уходит приличное количество времени. Миссии друг от друга отличаются. Пусть и не очень сильно, но kill 'em all тут все-таки относительно разнообразен. Насколько это вообще возможно. Нужно и сопровождать кого-то куда-то, и защищать некоторые объекты и все в таком духе. Драйва от этого, правда, практически не прибавляется. Скукотища еще та.

Наш летающий агрегат обычно передвигается в пространстве с резвостью человека с нарушенным двигательным аппаратом. А мы в это время занимаемся методичным и донельзя неувлекательным отстрелом противников.

Одним из самых существенных отличий «джедайского старфайтера» от «просто старфайтера» является сокращение количества главных героев с трех до двух. Ну и появление возможности использовать по ходу боя Силу. Космический пират Nym катается на бомбардировщике и джедайскими трюками по понятным причинам не пользуется. Adi Gallia, ученица нелепого Mace Windu, разъезжает на маневренном истребителе-прототипе, не оснащенном особенными огневыми примочками. А потому чуть что начинает магичить. По крайней мере, так написано на бумаге. А реально, использование Силы — это дополнительное спецоружие и ничего больше. Выдается оно по ходу развития событий. А потому, если вы проживете достаточно долго, то доберетесь до занятных вещиц, притормаживающих бег времени и абсолютно негуманных шоквейвов.



Split-screen – штука занятная, но framerate там скачет весьма неслабо.

Вообще сам факт использования Силы в **Star Wars: Jedi Starfighter** — песня без слов. Но обсуждать это мы сейчас не будем. Хотя желчных замечаний можно было бы сделать немало.

Определенный интерес для игрока представляет некоторое количество занятных бонусов, которые можно открывать по ходу игры. Это и всякие трейлеры Episode II, и ничего не говорящая нам дразнилка нового проекта LucasArts — Star Wars: Bounty Hunter. Плюс секретные миссии и возможность порулить различными летательными аппаратами вроде X-Wing, Advanced Jedi Starfighter, Republic Gunship и так далее. Преимущественно это самолетики, используемые в игре вашими товарищами и противниками. Всего их десяток. Наибольший интерес здесь представляет легендарный Slave 1.Если вы не знаете, что это такое, то вносить пояснения не имеет смысла. Они вам просто не нужны.



Разработчики обещали, что количество надземных и космических миссий будет практически равным. Так оно в итоге и оказалось.

В заключение нашего поучительного рассказа, я хотел бы заметить, что CG-модель Сэмюэля Л. Джексона в cut-scenes — это что-то с чем-то. Самый веселый момент в **Star Wars: Jedi Starfighter**. Кроме шуток.

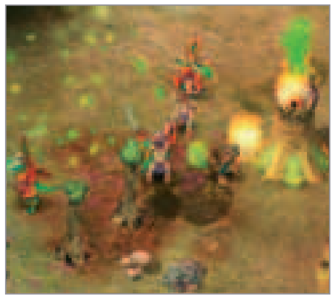
Dark Planet: Battle for Natrolis

ТИПИЧНАЯ БЛОНДИНКА

PC Жанр: 3D RTS Издатели: Руссобит-М/Ubi Soft Разработчик: Edgies
Количество игроков: до 8 Онлайн: http://www.edgies.com/
Требования к компьютеру: PII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель, 220 MB HDD

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10742

Пировавшие на похоронах StarCraft коршуны, стервятники и морские львы долго разрывали телеса игрового мастодонта, методично откусывая по кусочку, обгладывая мясо до самых что ни на есть белых костей, уволакивая источающие трупную вонь внутренности. Насытившись, они исчезли, а потрепанный старичок StarCraft умиротворенно поплыл вниз по течению реки Стикс. Но — что это?! Появились пестрые рыболовные баркасы, к трупу потянулись багры, останки выносят на берег...



Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

Заслуженного героя RTS, старину StarCraft, выловили весьма бесцеремонные и совершенно безродные персоны. Шустрые парни в расчете на неувядаемую славу RTS от Blizzard левой ногой склепали нечто и бойко выдают за совершенно новый, никогда-не-seen-before продукт. Наглецы, нет слов!

Игра — трехмерная RTS без особых затей. Сюжетная завязка: колонисты-земляне (Colonists) занимаются прочесыванием вселенной в поисках ценного ресурса — неких красных суперкристаллов. Для чего они нужны, увы, нигде не указано. Совершенно случайно люди натыкаются на планету Натролис. На которой этого добра (кристаллов) — пруд пруди. Только вот проблема: на планете оказалось коренное население, в лице злобных ящериц-самураев (Sorin). Космическим земноводным на кристаллы, собственно, чихать, зато новоявленные конкистадоры в серебристых костюмах им сильно не понравились. А тут еще сюрприз — откуда-то из центра планеты повыползали разбуженные насекомообразные существа, именованные Дрейл (Dreil). Если игра немецкая, то название можно перевести как «Третьи». М-да. Ничего вам подобная завязка не напоминает?



Военный совет: «Как сломать забор».

> Все три кампании на 100% повторяют друг друга. Игра, например, за людей имеет абсолютно идентичные задания, цели, карты и миссии, что и у других рас. Экая халтура!

Запустив игру, приготовьтесь к содержательному видеоролику. На экране носится смешной парень, странным образом напоминающий лоботомированного Спайдермена. Стреляя в насекомых, затем в ящериц, герой в скафандре, в конце концов, попадает под раздачу от тех и других. Такая вот трогательная предыстория конфликта трех рас.



Взвод на марше.

После чудовищно долгой загрузки уровня, на трехмерную RTS-благодать любоваться просто зла не хватает. Единственное, стоит признать, что с внешним видом у **Dark Planet** все в порядке. Очень симпатично выглядят ландшафты, все здания и юниты отлично детализованы и приближение ка-

Запустив игру, приготовьтесь к содержательному видеоролику. На экране носится смешной парень, странным образом напоминающий лоботомированного Спайдермена.

+ Очень интересное, живое графическое оформление, хотя и не без ляпов. Прекрасные модели воинов, симпатичные эффекты. Почти новаторские идеи деления ресурсов. Общий завораживающий игровой шарм...

– ...который умирает, столкнувшись непосредственно с игровым процессом. Неумелый баланс сил, тупейший интеллект врагов, отсутствие сюжета как такового, и главное — абсолютно мертвый, без искорки, геймплей.

5,0

РЕЗЮМЕ:

Симпатичная трехмерная RTS, но уж больно недалекая. С такой девушкой я бы с удовольствием провел время. А вот с игрой — увольте. Любителям красоты рекомендую посетить Третьяковскую галерею.





Грозны ящеры-самураи, силен их боевой дух!

меры не заставляет все превращаться в груду полигонов. А еще на Натролисе есть колышущиеся на ветру деревья!

В Edgies кичатся трехмерностью своей игры. Стоит немного охладить их пыл. Во-первых, Истинно Аутентичной Трехмерной стратегией была Total Annihilation. Было это о-о-очень давно. Кроме пресловутого 3D у TA в запасе имелось много приятных сюрпризов. А что за трехмерной душой у **Dark Planet**? Ничего! Зато есть кошмарный дождь, изображенный в виде нескольких вертикальных линий белого цвета. Во-вторых, «спецэффект», примененный для навигации по карте, превращает все возвышенности в равнины. Смотришь — вроде поле. Подошел, бац, — гора! А человек, который анимировал движения юнитов в **Dark Planet**, достоин линчевания. Ощущение посетителя шоу паралитиков гарантировано.

У верноподданных наблюдаются очевидные проблемы с интеллектом. Топографический кретинизм, когда одна половина группы идет напролом, а вторая— через поля-луга, встречается повсеместно.

Четыре пехотинца-огнеметчика способны превратить все живое в гриль.

Каждая раса — т.е. Colonists, Sorin и Dreil — обладает индивидуальностью и использует строго определенные ресурсы. Для Terrans, простите, для Colonists ценность представляют небольшие газовые сопки, для Dreil — трупы убитых врагов (их завертывают в кокон и уносят на переработку). Для Sorin ресурсом являются молитвы.

Обычно в подобных RTS играть за представителей людской цивилизации проще и как-то привычнее. В Dark Planet — это самая мощная, неприхотливая и в полном смысле непобедимая раса. Огнеметы пехотинцев одинаково хорошо испепеляют насекомых и ящеров. Игровой баланс? Не знаю такого. Инопланетных уродцев — давить!

Игровой интерфейс столь самобытен и уникален, что 17 дюймов монитора не в состоянии вместить это великолепие. Кнопки настолько малы, что их следует разглядывать с помощью лупы. Иконки, символизирующие виды зданий не отличаются друг



от друга ни на пиксель. Это при том, что у каждой расы тьма юнитов и ветвистое древо технологий.

У верноподданных наблюдаются очевидные проблемы с интеллектом. Топографический кретинизм, когда одна половина группы идет напролом, а вторая — через поля-луга, встречается повсеместно.

Клянусь натрольскими ветрами — AI врагов еще хуже. Противники нападают либо слабыми силами в самом начале миссии, либо в самом ее конце целой ордой. В обоих случаях исход зависит от количества юнитов.

Характер игрушки раскрывается сразу: симпатичная и ужасно глупая. Подобные эпитеты подходят для какой-нибудь зазнавшейся девчонки-пимпочки, а игр нам таких не надо.



Soldier of Fortune 2: Double Helix

БАГРОВЫЕ РЕКИ

PC

Жанр: FPS **Издатель:** Activision **Разработчик:** Raven Software **Количество игроков:** до 32
Онлайн: http://www.activision.com/games/soldieroffortune/doublehelix.asp/
Требования к компьютеру: PII 450, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=9342



Анимация персонажей поражает. Тени поражают еще больше.

На моей памяти Raven Software не сделала ни одной откровенно плохой игры. На заре 3D-action'ов у народа огромной популярностью пользовались Heretic и Hexen. Потом настал черед их сиквелов, тоже весьма достойных. Стоило ли сомневаться в том, что SoF, наделавший в свое время столько шуму, обзаведется продолжением? Что такое правильный сиквел? Это сиквел, в котором все как в оригинале, но только лучше, больше, красивее. SoF 2 в точности попадает под это определение.

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

Джон Маллинс изрядно постарел, но пока не спешит на пенсию. Вместе с напарницей Taylor он все так же состоит на службе у таинственной организации the Shop, занимающейся борьбой с мировым терроризмом. Увы, после гибели Сергея Деккера мир не избавился от этой напасти. Помните, вокруг чего был закручен сюжет первой части игры? Напомню: вокруг захвата террористами ядерных боеголовок. В этом плане **SoF 2** от предшественника недалеко ушел. Теперь мы путешествуем по Праге, Колумбии и даже Камчатке с целью отбить у последователей Сергея



Что я наделал!

смертоносное биологическое оружие. Виват сценаристам!

Мало изменилась и игровая концепция. Мы все так же выполняем не слишком логичные задания, связанные по большей части с нахождением или ликвидацией какого-нибудь объекта. Другое дело, что обставлены они теперь куда тщательнее. Межуровневые вставки на движке теперь довольно интересны, чему в немалой степени способствуют новые технологии, использованные Raven. Игровое действо по-прежнему сдобрено изрядным налетом кинематографичности. Разумеется, дело не обошлось без обилия заскриптованных моментов. По-настоящему хорошо сделан искусственный интеллект. Своими действиями супостаты из **SoF2** сильно напоминают коллег из Return to Castle Wolfenstein и Medal of Honor: Allied Assault. По крайней мере, гранаты назад откидывают исправно. А вот так называемые действия в команде — не более чем фикция. Не особенно рассчитывайте на помощь соратников — они пройдут только там, где им положено, убьют только тех врагов, которых им предназначено убить, а на все ваши попытки внести диссонанс в происходящее ответ будет один — сообщение mission failed.

Лишний раз не поленюсь сказать, что скрипты — краеугольный камень подобного рода игр. Грамотно написать нужные скрипты и расставить их в нужные моменты, ой, как не просто. Разработчики **SoF 2** явно злоупотребили этим делом. Не спорю, атмосфера поддерживается на должном уровне во многом благодаря заранее прописанным сценкам. Но и все «затыки» в игре происходят по той же причине. Чтобы продемонстрировать тот апогей маразма, который являют

Своими действиями супостаты из SoF2 сильно напоминают коллег из RtCW и MoHAA. По крайней мере, гранаты назад откидывают исправно.

Тяжело мачо без руки.



+ Все лучшее из первой части перекочевало и во вторую. На месте остались и океаны крови, и оторванные конечности, и циничный мистер Маллинс в главной роли. Маньякам и извращенцам посвящается.

– Скрипты — это, конечно, круто, но во всем надо знать меру. Некоторые места игры представляют серьезную сложность из-за своей непродуманности. Да и вообще, обилие багов сильно портит игровой процесс.

9,0

РЕЗЮМЕ:
Таким и должен быть сиквел Soldier of Fortune. Raven сумели сделать геймплей более насыщенным, не пожертвовав духом оригинальной игры. Приз в номинации «наши оправданные ожидания».



Хороший песик!

собой некоторые места **SoF 2**, приведу простой пример. В одной из миссий г-ну Маллинсу в составе отряда спецназа надо освободить несколько пленников из бамбуковой клетки, а попутно зачистить небольшую деревеньку, в которой эта клетка и располагается. Казалось бы, чего уж проще. Ан нет. Старанием скриптоделов из Raven эта миссия становится весьма трудной. Посудите сами: нам нельзя отойти от



Какое жестокое самоубийство!

командира дальше, чем на 30 шагов, — нам тут же посылают приказ воссоединиться с отрядом. Не сделаем — уровень заканчивается не в нашу пользу. Но это еще цветочки. Дойдя до определенного триггера, моя группа встала как вкопанная. Я уж и клетку с пленниками нашел, да вот незадача — она заминирована, и обезвредить нет никакой возможности. Я обегал всю деревню, и в маленьком домишке на окраине нашел недобитого супостата. Стоило мне его прикончить, действо пошло дальше. Открылись двери хибар, в которые раньше нельзя было зайти, а я (о чудо!) получил возможность разминировать бомбу. Комментарии бессмысленны. Так что мой вам добрый совет, если вдруг игра застопорилась, проверьте, всех ли вы убили.

Раз уж мы заговорили о жизни насекомых, нельзя не упомянуть о многочисленных багах и ляпах, которыми может похвастаться игра. Во-первых, в лучших традициях трупы поверженных врагов (или их части) остаются висеть в воздухе или погружаются в стены. Один раз, взорвав дозорную вышку, я мог лицезреть винтовку, парящую на высоте 6-7 метров. Во-вторых, очень часто пропадают куски анимации. Например, не виден процесс перезарядки. В-третьих... А, впрочем, ладно. Патчи так или иначе — неизбежное для современных игр явление. И **SoF 2** не будет в этом плане исключением.



Этот браток точно без пропуска нас в офис не пустит.

А теперь о главном, о наболевшем. Не только сюжетом (по всей видимости, украденным с рабочего стола Тома Клэнси) были знамениты похождения бравого Джона. Лично я ни до, ни после не встречал более кровавой игры. Куда там Kingpin и Carmageddon до оторванных конечностей и океанов крови, которые мы могли наблюдать в первом SoF. К счастью, тогда бурная фантазия разработчиков была ограничена техническими возможностями движка Quake 2. Получив же в свое распоряжение такой инструмент, как Quake 3 Engine, мужики из Raven просто-напросто потеряли над собой контроль. Говорю на полном серьезе: если уж сели играть, оглядитесь — нет ли вокруг маленьких детей или девушек. Расколотые черепные коробки с торчащими наружу мозгами — зрелище не для них. Хватит и того, что наш любимый главный редактор, увидев сделанные мною скриншоты из игры, половину из них забраковал, после чего срочно побежал пить валерьянку.



На самом деле то, что сотворили Raven'овцы с движком Quake 3 Arena достойно бурных оваций. Я плохо себе представляю, что таится под жуткой аббревиатурой GHOUL2, но могу с уверенность заявить, что по красоте ландшафтов **SoF 2** затмевает даже Medal of Honor. Стоит купить эту игру ради того, чтобы увидеть, как должны выглядеть джунгли, как заросли травы колышутся на ветру, как в Праге идет дождь. Все оружие (теперь абсолютно достоверное) великолепно анимировано и озвучено. Единственное, что огорчает — это низкая производительность даже на относительно неплохих машинах. Чувствую, придется скоро раскошеливаться как минимум на GeForce 3.

Ну вот, снова я вместо заслуженных похвал вылил ушат помоев на хорошую игру. Что поделать, такая уж профессия. В целом игра обладает всего одним существенным недостатком — бьющей через край жестокостью. Недостаток этот легко ликвидируется настройкой параметров в игровом меню. В остальном **SoF 2** — отличная игра и пропускать ее не рекомендуется.

Insane (Безумие!)

ИЗ КИТАЯ В ЮТУ

PC **Жанр:** racing **Издатель:** Codemasters/Бука **Разработчик:** Invictus
Количество игроков: до 16 **Онлайн:** http://www.buka.ru/
Требования к компьютеру: PII 233, 64 MB RAM, 100 MB HDD

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6667

Одной из основных особенностей "Безумия!" является наличие удобного редактора карт. Подобно Господу Богу, можно воздвигнуть на карте горы и холмы, а затем сравнять их с землей, оставив для авторазвлечений гладкие равнины.
После этого внешний вид уровней можно оживить с помощью рек, дорог и великого множества других объектов.

Однажды, сев за руль любимого автомобиля, я глубоко задумался. Мое внимание привлек странный звук мотора, который больше всего напоминал жужжание голодной газонокосилки. Протирка стекол и многозначительное хлопанье дверьми ситуацию не исправили. Дело в том, что всему виной оказался глушитель. Точнее, хитро изогнутая железяка, в которую он превратился после моей поездки по Подмосковью. "Езда по нашим дорогам — это просто безумие какое-то!" — обиженно сказал я всем дорожным строителям и вернулся домой к компьютеру. Ведь "Безумие!" — это еще и весьма симпатичная игра, посвященная гонкам по бездорожью.

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

В новой игре водители получают в свое распоряжение 20 автомобилей, относящихся к пяти классам: спортивным, 4x4, грузовикам, пикапам и экстремальным. Таким образом, кроме "бигфутов" игроки могут плюхнуться в водительское кресло как Volkswagen'а-"жука", так и машины-эвакуатора, ловко цепляющей своим краном несчастных «насекомых».

Нельзя сказать, что разница между автомобилями очень существенна. Но она есть, а для того, чтобы она стала еще заметней, игроки могут покопаться в настройках, относящихся к подвеске, покрышкам и рулевому управлению. А чтобы во время заезда было не стыдно крикнуть: "Чуть помедленнее, пони! Чуть помедленнее!" — виртуальным водителям предлагается заняться малярными работами и раскрасить своего любимца всеми цветами радуги.

К сожалению, по-другому воздействовать на автомобили в "**Безумии!**" нельзя — в игре отсутствует модель повреждений. Но очевидно, что, например, лобовое столкновение с джипом все же должно влиять на игровой процесс. И подобные события на него влияют: сокращают время и очки, заработанные игроками. Жаль, но системы для внешних проявлений повреждений на телах машин в "**Безумии!**" нет.





Вырваться вперед — только половина дела. Надо еще обязательно помешать это сделать противникам. Помните: "Чем хуже ИМ — тем лучше НАМ!"

Зато в игре есть 30 территорий, на которых разворачиваются события, а кровь от лихих виражей сворачивается калачиком. Водителям приходится состязаться в самых разных уголках мира, начиная со штата Юта и не заканчивая Китаем. При этом, благодаря механизму генерации местностей, уровни фактически не имеют границ, а водители — проблем с ограничением свободы передвижения.

Нет в "**Безумии!**" и проблем с разнообразием режимов игры. Всего их представлено 8 вариантов. Помимо стандартных соревнований игроки могут схлестнуться в достаточно оригинальной "Борьбе за флаг" и даже осознать непреложную истину: "Главное в гоночном деле — вовремя смыться. Желательно с флагом." Среди других новинок можно назвать "Прохождение ворот", в котором необходимо как можно быстрее проехать через отмеченные ворота, и "Зону Разрушений", в которой побеждает тот, кто максимально покалечит соперников.

Помимо стандартных соревнований в игре нам предлагается испытать себя в достаточно оригинальной "Борьбе за флаг". В результате становится очевидной непреложная истина: "Главное в гоночном деле — вовремя смыться. Желательно с флагом."

Учитывая вышеизложенные безумные факты, а также то, что наши дороги воспитали немало опытных водителей, можно сделать вывод — игра привлечет немало гонщиков. Ведь бездорожье — наша стихия.

END

+ Достаточно динамичный игровой процесс, который происходит под не менее динамичное музыкальное сопровождение. "Это энергичный танец!" - вот, пожалуй, квинтэссенция всего хорошего, что есть в игре.

– Название игры совершенно не сочетается с ней самой. Впрочем, это не самое страшное. Страшнее — унылые пейзажи, временами почти голые, почти безжизненные и слишком уж оригинальная физическая модель.

6,0

РЕЗЮМЕ:

Достаточно неплохая развлекалка для любителей пустить пыль глаза. При условии, конечно, что пыль они любят пускать из-под колес страшных, но симпатичных монстров с двигателями внутреннего сгорания.

Worms Blast

ЧЕРВЯКИ-ПОДРЫВНИКИ

PC **Жанр:** arcade **Российский издатель:** Акелла **Разработчик:** Team 17 **Количество игроков:** до 2 **Онлайн:** http://wormsblast.team17.com/
Требования к компьютеру: PII 350, 64 MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6667

Если задуматься, то самый сильный зверь на Земле — муравей, накачанный стероидами, самый быстрый — кенгуру, получивший пинка, а самый кровожадный — червяк обыкновенный, сбежавший из игр серии Worms. Но не так давно стало ясно, что розовые кольцевидные твари могут претендовать еще и на то, чтобы считаться самыми умными существами на планете. Пришло такое понимание благодаря игре Worms Blast, в которой червяки занимаются ничем иным, как разгадыванием головоломок. Впрочем, делают они это все равно с позиции силы.

В небольшом интервью разработчики признались, что создавали Worms Blast для того, чтобы “немного развеяться и набраться новых идей”. Однако игра пришлась настолько по вкусу издателям, что те даже провели крупную рекламную компанию по телевидению! Теперь в Team 17 всерьез раздумывают о том, чтобы сделать на основе Worms шахматы или другую логическую игру.

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru





Новая игра, хотя и является очередной серией червивого боевика, не имеет со своими предшественниками ничего общего. За исключением главных героев, конечно. Дело в том, что **Worms Blast**, как мы уже рассказывали в одном из последних номеров, представляет собой вариацию на тему приснопамятного “Арканоида”. Да, да! Именно так. Кровавые разборки забыты, как прекрасный сон, бейсбольные биты отложены в сторону, а овечки-камикадзе отправлены пастись на тротиловые поля и набираться сил перед далекими битвами в Worms 3D. В самом деле, к чему это все, если в новой игре предстоит ломать голову не противника, а свою собственную, пытаясь решить очередную загадку. Например, что это такое: висит груша, нельзя скушать? Нет, это вовсе не тетя Груша, которая повесилась на раскидистой иве. Это гроздь разноцветных блоков, которые ждут, когда же их уничтожит одинокий боец, шныряющий под ними на небольшой лодочке, набитой оружием. Сделать это непросто, так как заряды, вылетающие из базуки червяка-головоломщика, тоже имеют определенный цвет, который случайным образом выбирает коварный компьютер. Разумеется, чтобы уничтожить блок, в него нужно попасть зарядом точно такой же расцветки. Впрочем, если иметь голову на плечах (что для червяков весьма затруднительно вследствие отсутствия плеч), а также тщательно искать новое оружие, как-то: гранатометы, дробовики и даже боевые лазеры, то справиться с очисткой воздушного пространства не так уж и сложно. Хотя и несколько скучно. Жаль, что боевой бронепоезд червяков встал на запасной путь, а они сами — на скользкую дорожку мирной жизни. Остается только надеяться, что ненадолго.



Неудовлетворительная меткость в игре карается — уровень воды начинает подниматься, заставляя бойца стрелять и думать как можно быстрее.

Кровавые разборки забыты, как прекрасный сон, бейсбольные биты отложены в сторону, а овечки-камикадзе отправлены пастись на тротиловые поля. Новая “червивая” игра представляет собой вариацию на тему приснопамятного “Арканоида”.



+ Конечно, основным достоинством игры являются ее главные персонажи. Помимо знакомых лиц... простите, хвостов, конечно, немалую радость вызывают изумительные пейзажи, на которых и разворачивается действие.

– Аркадные головоломки - это, безусловно, хорошо. Но в небольших количествах. В больших, то есть при времени игры больше 15 минут, своим однообразием они начинают раздражать не хуже телевизионных нытиков-политиков.

5,0

РЕЗЮМЕ:

Ни в коем случае не обращайте внимание на название игры, которое отсылает вас к культовому сериалу Worms. Несмотря на главных героев, новый проект не имеет с ним ничего общего. Относиться к нему надо соответствующе.

Европа II

МЯТЕЖНАЯ ЕВРОПА

PC *Жанр:* strategy *Издатели:* Paradox Entertainment/snowball.ru/1C *Разработчик:* Paradox Entertainment *Количество игроков:* до 8 *Онлайн:* http://www.snowball.ru/eu2/ *Требования к компьютеру:* PII 266, 64 MB RAM

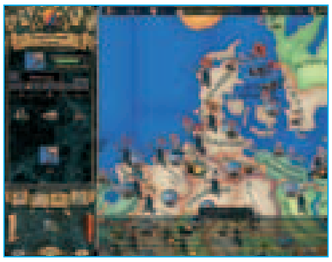
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10041

Виват! Вышла локализация одной из самых лучших стратегий последнего времени — Europe Universalis II. Благодаря студии Snowball, «Европа» в очередной раз делает шаг навстречу российским пользователям. Буду краток и лаконичен, ибо места мало, а фактики – целый воз.

Blade
blade@gameland.ru

«Европа II» — это глобальная военно-экономическая стратегия. Управляя внешней и внутренней политикой своей державы, захватывая и исследуя новые земли, заключая торговые договора, альянсы и союзы с другими странами, обращая туземцев в свою веру, развивая армию и флот, вы добьетесь процветания своей страны.

В игре представлены 180 стран (всего же на карте 1600 провинций). Время действия — период с 1419 по 1820 гг. На выбор предлагаются 8 кампаний, включающих в себя более 600 исторических событий типа революций, восстаний и т.д. В некоторых ситуациях игроку дается выбор, например, чью сторону принять. Победа присуждается как за определенное число очков или количество присоединенных провинций, так и за выполнение особых заданий.





Для оценки общей картины полезна опция изменения масштаба.

В «**Европе II**» появилась возможность посылать миссионеров для принудительной смены религии, возможность предлагать в обмен на заключение мира любую комбинацию провинций, денежных выплат и дипломатических соглашений, возможность отделять от своей территории государства, а также новые возможности в области дипломатии (торговый договор, гарантия независимости, право на проход войск, провозглашение Защитником веры и т.д.). Помимо национальностей, появилось понятие культурных и языковых различий (у каждой провинции теперь есть не только национальность, но и культура). Немаловажное значение приобрело строительство торговых постов, мануфактур, а также назначение должностных лиц для повышения доходности провинций (сборщика налогов, верховного судью и т.д.). Для внутренней политики предусмотрены 8 «ползунков», с помощью которых можно задать, например, степень централизации/децентрализации. К списку религий добавлены индуизм, конфуцианство и буддизм.



Проигрывающая сторона может откупиться не только золотом, но и своими землями.



«Европа II» так и останется уделом избранных, поэтому если вы не являетесь фанатом истории и вас не вводит в священный трепет карьера Наполеона, эта игра не для вас.

В сиквел перекочевало все лучшее из первой части, плюс добавлено логичное развитие наиболее интересных возможностей. Хотя по существу игра осталась все той же Europe Universalis.

Из недостатков можно отметить разве что мелкий нечитабельный шрифт. Но в любом случае эта игра так и останется уделом избранных, поэтому если вы не являетесь фанатом истории и вас не вводит в священный трепет карьера Наполеона, эта игра не для вас.

+ Историческая достоверность, развитая модель экономики и дипломатии, широкие стратегические возможности. Рай для любителей вдумчивой, неспешной игры часика, этак, на два-три.

– Не всегда интуитивный, многоуровневый интерфейс, повышенная сложность для новичка, простенькая графика – все это не самые привлекательные стороны для случайного покупателя игры.

8,0

РЕЗЮМЕ:

Отличный подарок всем любителям исторических стратегий, а благодаря более дружественному интерфейсу (относительно других игр подобного жанра) может прийтись по вкусу даже ярым приверженцам "легковесных" RTS.

Universal Monsters: Monsterville

ФРАНКЕНШТЕЙН ИЗ НОТР-ДАМА

PC
Жанр: RTS **Издатель:** Cryo Interactive
Разработчик: Intelligent Games
Требования к компьютеру: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://monsterville.cryo/game.com/

В небольшой деревушке, расположенной где-то на окраине Трансильвании среди заснеженных гор и непроходимых болот, скрывается от остального мира четверка ужасных Монстров: Граф Дракула, Франкенштейн, Горбун из Нотр-Дама и мало кому известный Мутант-пришелец. Нет, это не сказка, которую рассказывает милая бабушка своей обожаемой внучке. Это шалит разыгравшееся воображение у создателей Monsterville.

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

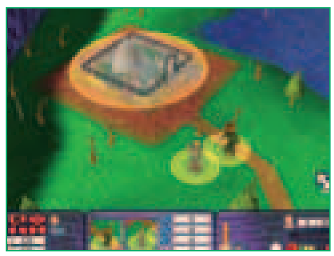
Без дела Монстры сидеть не могут, тем более, когда до них доходит, что их настоящее призвание — вовсе не Голливуд, а политика. Франкенштейн с его широким лбом и бритым затылком годится на роль неотягощенного интеллектом представителя власти. Но вот зачем понадобился жирный кусок торта с кремовой надписью ВЛАСТЬ безобидному с виду мутанту-пришельцу — не ясно совсем. Не подавится?

Итак, выбор приглянувшегося нам Монстра сделан, пора помочь другим политически определиться. Перед нашим взором предстает деревушка с невзрачными постройками и понуро блуждающими вокруг крестьянами. Сметая все на своем пути, несемся к первому попавшемуся дому, шустро "колдуем" над ним правой кнопкой мыши, и после такого ритуала его жители переходят на нашу сторону. Повторяем процедуру. Дракула наделен способностью гипнотизировать своих жертв, Франкенштейн же завоевывает их доверие с помощью грубой силы, Пришелец просто "промывает" им мозги, а Горбун поет и танцует, после чего крестьянам по всей видимости очень сложно забыть увиденное.

Строения напрямую связаны с фобиями монстров, которым, как оказалось, не чуждо чувство страха.

Вообще, у жителей наблюдаются три предназначения: разнообразить угрюмые ландшафты, голосовать на выборах и добывать ресурсы. Последние необходимы для возведения построек, а также для использования специальных возможностей героев. Строения и предметы интерьера напрямую связаны с фобиями Монстров, которым, как оказалось, не чуждо чувство страха. Скажем, если одним из ваших противников оказался Квазимодо — расставьте по местности зеркала, пусть полюбуется на себя, красавчик. И напротив, Дракуле, которому не дано видеть свое отражение, они принесут неимоверную радость.





Источниками ресурсов служат безобидные жители.



Европейская компания разработчиков Intelligent Games в основном специализируется на разработке игр для детей, хотя также принимала участие в создании таких проектов, как Dune 2000, Red Alert: The Aftermath и Red Alert: Counterstrike.

Бесконечные перебежки по карте в поисках новых избирателей смогут увлечь вас максимум на часок. Когда в одной игре собираются целых четыре культовых персонажа, то им, видимо, по причине их величия, становится тесновато и места уже не остается практически ни для чего. Отсюда и незамысловатый сюжет, точнее полное его отсутствие, и убогое графическое оформление, а значит и постепенно угасающий интерес со стороны играющего.

END

+ Налицо любопытная идея, которую возможно ждет более достойное воплощение в будущем. Обилие комичных персонажей, вероятно, делает игру привлекательной для детей. Не все же — кровь да выстрелы.

– Вся игра – один сплошной недостаток. Недоработка. Кривые фигурки персонажей не компенсируются увлекательным геймплеем. Он примитивен и не блещет разнообразием. Местами от ощущения, что расходуешь себя по таким пустякам, чувствуешь себя глупо.

4,0

РЕЗЮМЕ:

После первого знакомства с игрой возвращаться к ней нет никакого желания. И то хорошо - больше получаса вашего драгоценного времени Monsterville не украдет. А лучше всего, когда продавец предложит вам эту «отпадную» игру, вежливо от нее оказаться.

Ibiza Comic Poker

PC **Жанр:** logic **Российский издатель:** Руссобит-М
Разработчик: Redfire Software **Количество игроков:** 1
Требования к компьютеру: P 133, 16 MB RAM, 4x CD-ROM

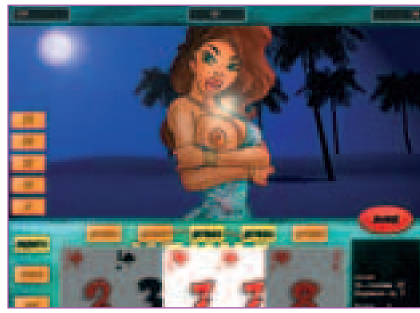
Дополнительная информация: http://www.russobit-m.ru

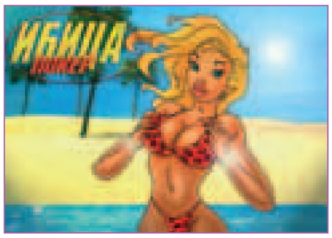
Каждый уважающий себя джентльмен должен уметь завязывать галстук, открывать пивные бутылки любым подручным средством и играть в покер. Если вы, дорогие читатели, не слишком поднаторели в последнем пункте, то обратите внимание на игру Ibiza Comic Poker, которая представляет не что иное, как покер-тренажер.

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

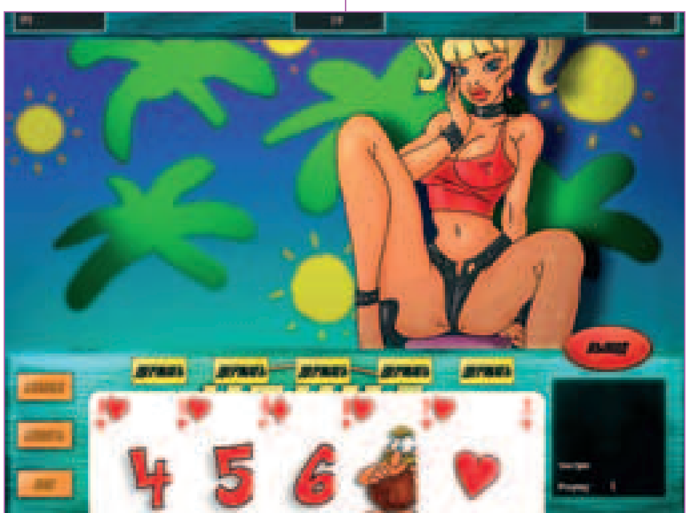
ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Вообще, играть можно в разных местах. Особо талантливые люди ухитряются даже в театрах играть. Их еще актерами называют. Как правило, удачливые актеры играют в таких театрах, как, например, Большой, а неудачливые — в анатомическом. Все остальные люди предпочитают для игрищ более приспособленные места. Например, курорты или садовые участки. Разработчики **Ibiza Comic Poker** остановились на первом. На знаменитом курорте Ибица игрокам предстоит раздевать девушек, опрометчиво севших с ними перекинуться в картишки. Сделать это при определенной доле сноровки совсем несложно. Так что полюбоваться на нарисованных дрожащей рукой художника разноцветных красоток можно, прилагая минимум усилий. Впрочем, девушки не обижаются на столь наглое обыгрывание. Знают, что бывают ситуации и похуже. Так, всем известно, что когда-то перед самым началом великой революции Феликс Дзержинский проиграл в покер крейсер "Аврора" итальянскому меценату и потом с горя повесился. Его долго откачивали в институте Склифосовского, но откачали только два литра "Жигулевского" и сто граммов смеси "Московской" водки и бананового сиропа. Но Феликс все же выжил и после данной процедуры завязал с картами, питьем, курением и ездой на велосипеде. Не желая идти на такие жертвы, девушки из **Ibiza Comic Poker** совершенно спокойно играют на вполне целомудренное раздевание. Кстати, последний фактор является, пожалуй, самым обидным. Поэтому, чтобы ни на кого не дуться, играйте лучше в настоящие карты. И с настоящими девушками, конечно.





Девушки из Ibiza Comic Poker совершенно спокойно играют на вполне целомудренное раздевание. Кстати, последний фактор является, пожалуй, самым обидным.



rating 3 Самая обыкновенная карточная игра, в которую гораздо интереснее и познавательнее играть с обыкновенными, а не компьютерными девушками.

СКЛЕПИК НАЗАРОВА

Deadly Dozen

PC **Жанр:** action **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** n-Fusion
Онлайн: http://www.n-fusion.com/
Требования к компьютеру: PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM

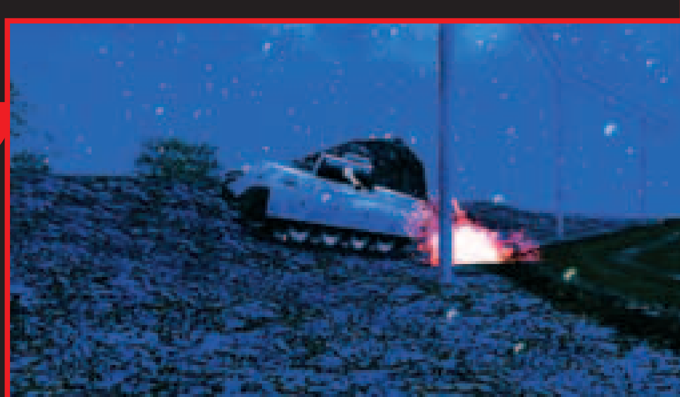
master@gameland.ru

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9787

Тема войны никак не дает покоя ни разработчикам, выдающим, словно стахановцы, десятки игр за какие-то смешные отрезки времени, ни игрокам, которые вынуждены стоически отделять зерна от плевел. Боевик **Deadly Dozen**, вне всякого сомнения, является всего лишь пеной в мутном потоке пресловутой волны WWII-игр.

Суть игры проста, как идея гуманизма. Имея в своем распоряжении небольшой отряд больших любителей побездельничать, игрокам предстоит громить превосходящих по численности фашистов от Европы и до самых до окраин Африки. Чтобы процесс погромов проходил максимально эффективно, в команду вошли медик, снайпер, сапер и другие не менее ценные кадры. Войти-то они вошли, но зачем? Дело в том, что интеллект солдат Вермахта и даже офицеров СС находится на уровне табуретки. После нескольких минут игры начинает казаться, что немецкие войска состоят сплошь из японских наемников-камикадзе. По крайней мере, под пули они лезут с маниакальной настойчивостью, считая, видимо, ниже своего достоинства хоть как-то пытаться сохранить свою фашистскую жизнь. Однако их ничуть не жалко. Выглядят они благодаря движку просто отвратительно. Смотришь на них и понимаешь: сущие мерзавцы! Впрочем, то

R.I.P.



Чесси Мун

PC **Жанр:** desktop accessory **Российский издатель:** Руссобит-М **Разработчик:** Redfire Software **Количество игроков:** 1 **Требования к компьютеру:** P 200, 32 MB RAM, 110 MB HDD

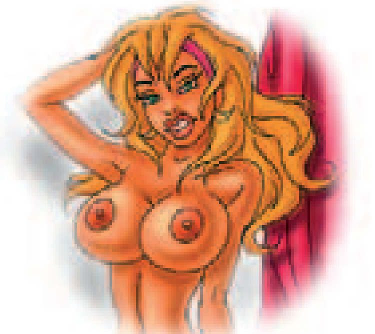
Дополнительно: http://www.russobit-m.ru

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

Господи, куда же делись те времена, когда держать у себя на десктопе собачек, кошечек и выхухолей называлось детством, а не извращением? Впрочем, как мне кажется, заводить у себя на компьютере виртуальную барышню - извращение еще большее.

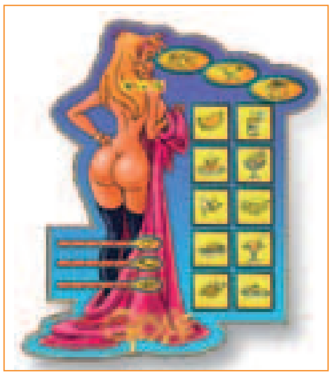
ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

"**Чесси Мун**" — это даже не игра. Это тамагочи, принявший облик тетки, срисованной из снов тинейджера, которому вместо передачи "Быстро спать, акселераты!" включили детскую сказку с Памелой Андерсон в главной роли (в крайнем случае — в бикини). Как и любого нормального тамагочи, Чесси приходится кормить и поить. Также просто необходимо дарить ей подарки, после чего можно попытаться познакомиться с барышней более близко. Однако заниматься исключительно процессом знакомства с разгуливающей между окошек блондинкой не получится. После непродолжительного общения с Чесси начинаешь отчетливо понимать, что, как и в жизни, сделать женщину счастливой очень легко, но, к сожалению, безумно дорого. Ведь как и ее реальные соплеменницы, барышня считает, что лучшие друзья девушки — это бриллианты, и что лучше иметь старые и подержанные драгоценности, чем не иметь никаких. Подкреплять свои силы Чесси также предпочитает довольно часто. Любит повеселиться девушка, а особенно поесть. Ничего уж тут не поделаешь.



Так что ожидая "возможности" развлечься и посмотреть небольшой ролик фривольного содержания, необходимо следить за тем, как себя чувствует барышня, не устала ли она, и как к вам относится. Не сказать, что все это намного интереснее, чем ухаживать за розовым слоном или синей лошадкой. Впрочем, разглядывая Чесси в то время как она лазит по "окнам" и радостно срывается с них, я нашел ответ на давно мучивший меня вопрос: почему при прыжке с восьмого этажа от мужчины остается пятно диаметром шесть метром, а от женщины — восемь метров? Все очень просто — в мини-юбке растекаешься гораздо сильнее, чем в брюках.

После непродолжительного общения с Чесси начинаешь отчетливо понимать, что, как и в жизни, сделать женщину счастливой очень легко, но, к сожалению, безумно дорого.



rating 4

Виртуальная подружка реального подростка. Говорят, помогает. На самом деле это не столько даже фривольная игрушка, сколько «симулятор жизни» наподобие тамагочи.

ONLINE

Star Wars - гроза Интернета
Обзор популярных сетевых ресурсов. Путеводитель по самым занимательным местам Рунета.

Интерактивная фантастика: напиши игру!
Тебе надоело быть пассивным читателем? Тогда начинай карьеру писателя-игрока! Соавторы-геймеры тебе помогут.

Cheaters Strike
Использование читов в мультиплеере. Существует ли честная игра?

TACTIX

Dungeon Siege

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Капитализм II

КОДЫ

ПИСЬМА

же самое думаешь и о деревьях, и о зданиях, и вообще обо всех объектах в игре - выглядят они весьма непрезентабельно.

Но, глядя на **Deadly Dozen**, все же хочется как-то отблагодарить разработчиков, которые подарили нам такой шедевр. Правда, я так и не придумал как. Может быть, взять на заметку вариант из русской народной сказки? Помните, как Иван-дурак пришел к царю и говорит: «Я обещал вам принести голову дракона. Так вот она». Царь отвечает: « Ванюша, я тебе обещал руку принцессы. Так вот она». Может, представить себя царем?



R.I.P.

STAR WARS — ГРОЗА ИНТЕРНЕТА

Душа настоящего любителя фантастики замирает, слыша заветное: Star Wars! Эпическая сага, вот уже второй раз блистательно представленная Лукасом, стала настоящей классикой. Растащенная по кусочкам эпигонами и подражателями, воплощенная в фильмах, книгах и играх вселенная Star Wars нашла достойное место не только в реальном мире, но и в Интернете...

Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Однако многолетняя гиперпопулярность **Star Wars** в Мировой Паутине сыграла с ними довольно странную шутку. «**Звездные войны**» в Сети теперь буквально везде – от политики и коммерции до книгопечатания и игр. Куда ни плюнь – везде у нас **Star Wars**! Проверить это достаточно легко: загадайте любую глупость, прибавьте к ней «**Звездные войны**», скормите нелепый запрос хорошей поисковой машине, и... в 9 случаях из десяти искомое отыщется, и в изрядном количестве (например, запрос «база данных **AND Star Wars**» дает 412 ссылок по Рунету)! Две трети найденного, конечно, прямиком в отвал, но и в том, что осталось, увидите немало интересного. Но об этом чуть позже, а начнем мы, как и следует, с первоисточников.

Star Wars — это не только ценный мех...

Наберите в адресной строке браузера starwars, нажмите CTRL и затем ENTER. Мгновение – и вы в сердце «**Звездных войн**», на официальном сайте.

Все знают, что официальный сайт – штука чаще всего унылая. Вот и пристанище **Lucasfilm Ltd** не рискнуло как-то отличиться от корпоративных ресурсов. Ни в графике, ни в содержимом. На **Official Star Wars** (http://www.starwars.com) нас ждет, прежде всего... банальная коммерция. Запах денег чувствуется уже на первой страничке, а по мере продвижения вглубь сайта он только усиливается. Кажется, что неисчислимые предложения глянцевых комиксов, мягких и жестких игрушек, стикеров и постеров мигом погасят страсть к «Звездным войнам» у любого посетителя, чей возраст перевалил за 10 лет от роду.

Тем не менее, не могу не признать, что вся эта книжечно-игрушечно-маечная карусель сделана весьма толково и определенно работает. Даже я, убеленный сединами скептик, с удовольствием изучил предложения **Star Wars** по таким «рубрикам», как:
- офисные принадлежности,
- еда (!),
- реплики оружия из сериала (стреляет!),
- домашняя утварь,
- статуи (!) и т.п.

Честно говоря, даже прикупил бы что-то веселое, например, лазерный меч для разрезания почтовых конвертов (если интересуетесь прикольными вещичками, то загляните в раздел **Miscellaneous**). А вот праздновать 19 апреля именины **Jorg Sacul** (одного из коммандеров **X-Wing**) я бы, скорее всего, не захотел, да и не смог – для этого надо попасть в Индианаполис (США) и там за $10 прикупить пластиковую фигурку героя со съемным шлемом. В память об этом незабываемом событии выдадут особый сертификат, который вы засунете... повесите... ну да неважно...

Но не все так мелкотравчато. На **Starwars.com** есть, безусловно, немало контента и для души, ведь на сайте тысячи страниц!

Прежде всего обратим внимание на новости. Их можно посмотреть отдельно по каждому из шести эпизодов, по Вселенной или сообществу фэнов, и даже по чертовому собирательству (вот достало...). В каждом «эпизодном» разделе (третий, естественно, пропущен!..) есть обязательные подборки видеоматериалов, описаны ключевые события, имеются систематизированные базы данных с поисковыми машинами (очень толковыми!).

Особняком стоит раздел **Community** (http://www.starwars.com/community). Тут находится форум, рейтинговые голосования, клубы, онлайновая справочная и даже Download (обои и т.п.).



Можно похвалить и раздел **Databank** (http://www.starwars.com/databank/). Персонажи, дроиды, корабли, технологии, одним словом «все, что вы хотели знать, но боялись спросить...» находится тут. Одна проблема – английский. Но это уж кому как, тем более, что есть многочисленные русские кальки (см. ниже).

Теперь совет: удобнее всего разбираться с **Official Star Wars** не последовательной навигацией с первой странички (наверняка затащит в раздел коллекционирования пластмассовых безделиц...), а пользуясь картой сайта. Отправившись прямиком на http://www.starwars.com/site/sitemap/ вы сэкономите себе кучу времени и нервов.

Ну и, наконец, завершая с официальщиной, отметим, что все легальные партнеры, хоть каким-то боком связанные со **Star Wars**, перечислены в разделе **Links** (http://www.starwars.com/eu/links/). Их там 11: от издательств и звукозаписывающих компаний до подразделений **LucasArts** (игры) и **Lucas Learning** (обучающее ПО). На всякий случай предупредим, что и на каждом из 11 сайтов нам попытаются что-то продать. Я лично предпочел бы книги. Некоммерческим исключением может показаться лишь Wizards of The Coast (http://www.wizards.com/starwars) на сайте, которые нас поучат играть в настольную ролевую игру по мотивам «**Звездных войн**». Игра – супер, с двадцати- и шестигранными костями, симпатичными наборами фишек, классическими правилами и все такое. Но и ее можно лишь купить – у тех же **Wizards'ов**. Тут, как говорится, и замыкается круг...

А как же игры?! О них (**XvT**, **SW** в разных видах и т.п.) рассказывается на http://www.lucasarts.com – ресурсе **LucasArts** (дочки **Lucasfilm Ltd**), занимающимся производством видеоигр. Тут есть патчи, хинты, трейлеры к популярным продуктам под торговой маркой дядюшки Лукаса. В общем, у **Lucas Arts** есть все что положено.

На этом покончим с официозом и с облегчением перейдем к куда более прикольным фанатским сайтам.

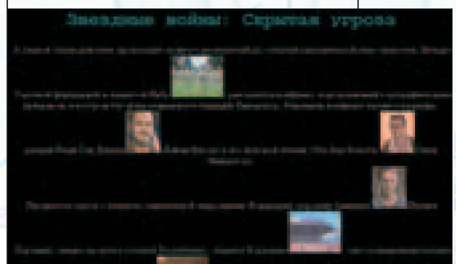
Starwars в имени твоем!

Если кто-то не поленился купить или хотя бы завести домен со словом **starwars**, можно полагать, он действительно любит «**Звездные войны**». Увы, но по адресу **www.starwars.ru** находится стандартный интернет-магазин. Выходит, ни у кого из фанатов не нашлось сотни зеленых на год, чтобы купить «говорящий» домен.

Но домены третьего уровня с заветным словечком в Рунете имеются!

Прежде всего, это «Звездные войны на Куличках» с любовью сделанные и ведомые Ульяной «Гаечкой» Чухаркиной (http://starwars.kulichki.net). И это не просто сайт, а **SW**-фэндом – так его прозвали разработчики. Мы, со своей стороны, назовем этот проект Порталом «**Звездных войн**» в Рунете, поскольку дело, на наш взгляд, обстоит именно так. Поклонники **SW** найдут у Ульяны ежедневные новости, обзоры **SW-проектов** Рунета, прессу о **SW** (собранную в одном месте!), архивы картинок-раскадровок, форум, магазин и многое другое.

Самый примечательный раздел сайта, несомненно, ЗВ-фэндом. Термином «фэндом» чаще всего обозначают неформальное творчество и инициативы поклонников сериала, книги, музыкального коллектива (возьмите хотя бы наш одноименный раздел – прим. ред.). Вот и «Звездные войны на Куличках» – своего рода клуб фэнов **Star Wars**. Тут есть координаты поклонников «Звездных войн», фотоотчеты с мероприятий, литературное творчество (фанфикшн) и т.п.



По адресу http://starwars.narod.ru обосновался Дарт Валери (**Russian Star Wars Site**). Сюда стоит заглянуть тем SW-манам, кого интересуют рекламные ролики (трейлеры), картинки, звуки, сценарии, литература, фанфикшн и т.п. Отсюда же посетителя направят в фан-клуб «Звездных войн» и на форум.

Неофициальный сайт для фанатов «**Звездных войн**» (http://www.starwars.nm.ru/) сделан по технологии **Flash** и, к сожалению, невыносимо долго грузится. Плохо вы поступили с нами, Жилов Дмитрий! Но сайт жив, работает и тут найдется множество мелочей, которые помогут преобразить рабочий стол **Windows**: курсоры, обои, пиктограммы и т.д.

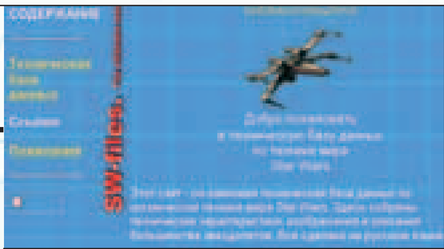
Еще одни «**Звездные войны**» живут на http://www.starwars.by.ru. Сайт интересен в основном фанфикшном.

Немного о грустном. Поисковик находит немало адресов с доменами третьего уровня starwars, но, увы, многие из них мертвы – давно и безнадежно (starwars.spb.ru, starwars.apple.com, starwars.al.ru, starwars.bos.ru и т.д.). Видимо, ажиотаж, связанный с выходом нового варианта «**Звездных войн**», спал и люди забросили свои начинания. Остались же настоящие фанаты. **Sic transit Gloria mundi**...

Star Wars — базы данных

Мы так намекнули выше, что в связи с онлайновыми базами данных **SW** нет смысла упоминать что-то, лежа-

DOLSER@GAMELAND.RU

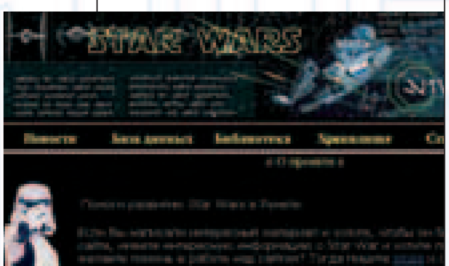


щее вне Рунета и говорящее не по-русски. Почему это так, объяснить очень просто: все более-менее интересные зарубежные сайты имеют российские аналоги, да еще и не по одному (первоисточник-с…). Единственная проблема – найти качественный аналог, но с этим-то мы как раз и поможем.

Для начала добро пожаловать на сайт **ManiaC'а** с названием «**Империя Звездных Войн**» (в Сети с 1994-го года, **http://skyscraper.fortunecity.com/module/15/starwars/frame.htm**).

Это онлайновая база данных космической техники мира **Star Wars**. Тут найдутся характеристики, изображения и описания большинства звездолетов (истребители, легкие и тяжелые транспорты, крейсеры), а также станций и огневых точек.

Этот ресурс дополнит хороший сайт И.Лукина, названный без затей **Star Wars** (**http://www.lukin.atfreeweb.com/sw/index.asp**).

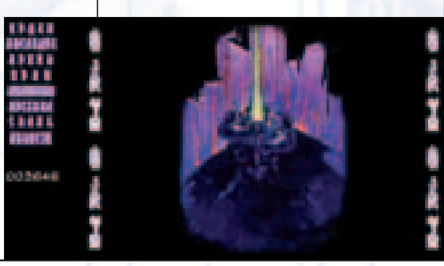


Его база данных содержит сведения не только по технике, но и по планетам, расам, героям и оружию. Есть и большая **SW** библиотека с книгами на русском языке (большинство можно скачать), забавные новости. И даже газета – «**Имперские Новости**» (**http://www.lukin. atfreeweb.com/sw/staff/pravda4.htm**).

Последним ресурсом, что достоин упоминания, станет «**SW-Звездные войны**» (**http://www.geocities.com/Hollywood/Club/4481/**). Обратите внимание на энциклопедию и хранилище картинок.

Вокруг Star Wars

All of Starwars – таков девиз ресурса, разместившегося на **http://www.naboo.narod.ru**. Посмотреть и почитать тут есть что, но самое интересное – **SW-обои** для рабочего стола **Windows** и небольшая, но весьма толковая подборка



файлов (от музыки до мини-игр). Так сказать – выбор эксперта.

Российское Братство Ситов (**http://dron.mk.ru/~sith/**) – своего рода тайный орден, сообщество людей, которые увлекаются ролевыми играми на мечистости и считают постоянной свою принадлежность к так называемой «Темной Стороне».

У ситов есть храм, арсенал (заметка «Основные сведения о гетерогенных доспехах»), архив (а в нем – наследие). В библиотеке же они держат «Некрономикон», «Сатанинскую Библию» Ла Вея и статьи о Вуду. Очень стра-а-ашное местечко!

Star Wars Gamer (**http://swgamer.narod.ru/main.html**, А. Кримец и С. Ревва) – это «**Вселенная Star Wars в играх LucasArts**» (цитата с сайта). Немного самоуверенно, но в целом согласиться можно.

Во-первых, у **Star Wars Gamer** можно скачать многие игрушки серии **Star Wars** в полной версии (под **DOS** и **Windows**). Во-вторых, имеется совершенно обалденный раздел **Total Conversions** – **StarCraft**, **Diablo**, **Homeworld**, **Unreal Tournament**, **Duke Nukem**, **Quake 3**, **Rune**, заточенные под «**Звездные войны**». Вот она какая – фанатская любовь!

И, в-третьих, у **SWGamer'а** есть все читы для профильных игрушек.

SW приколы

Ну все, надоело рассуждать об **SW** серьезно! Давайте отдохнем.

Как только не препарируют «**Звездные войны**» интернетчики! На **www.asciimation.co.nz** можно посмотреть забавный ролик, так называемую **ASCII'мацию** (анимированные картинки из букв и символов **ASCII**), по мотивам **Star Wars Episode IV**. Программная реализация – **Java applet**.



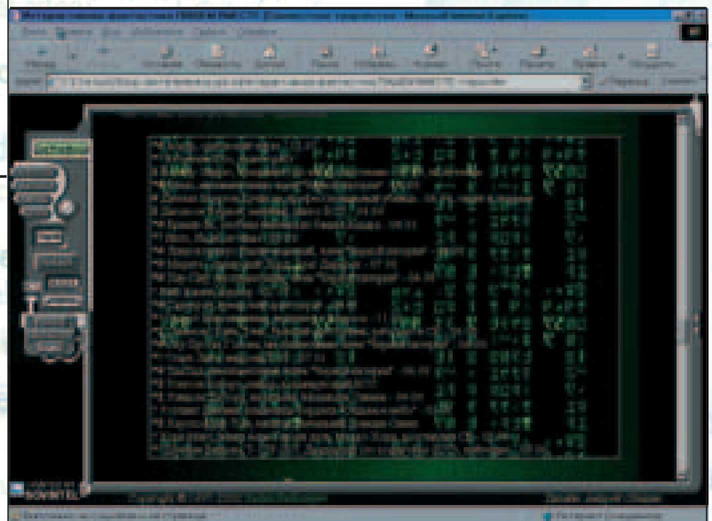
Это настоящий фильм, причем – довольно длинный. Все действие на экране и герои очень похожи на настоящих (!). Оцените и такую опцию: для тех, кто торопится – есть прокрутка вперед (как на обычном **DVD**). Круто!

Анекдоты о «**Звездных войнах**» (**http://magnum-opus.chat.ru/evil-swars.htm**) – местечко довольно специфическое. Своего рода тест на фанатизм. Придите и почитайте шутки, фразы, гороскопы и анекдоты. Если заскучали на пятой фразе – беда, похоже, **SW** вы не любите. А вот если расхохочетесь, да так, что невозможно остановиться – за монитором точно фанат «**Звездных войн**».

С чем, собственно, и поздравляем... END

ИНТЕРАКТИВНАЯ ФАНТАСТИКА: НАПИШИ ИГРУ!

А вот ты, дорогой читатель, никогда не хотел написать свою «Войну и мир»? Если да, в Рунете есть такая возможность, правда, в современном толковании. Это своего рода клуб «свободных» писателей. Создавая главы романа, члены клуба одновременно принимают участие в увлекательной ролевой игре. И если вдохновение в тебе проснулось, дерзай! Интерактивная фантастика позволит установить контакт с умельцами, которые так же, как и ты создают мир будущего. А через героев выбранных, ты сможешь полностью окунуться в него...



Станислав «Orion» Полозюк
orion@gameland.ru

***Интернет**: http://www.fantastica.spb.ru/*
***Интерфейс**: русский/английский*
***Минимальные требования**: доступ в Интернет, склонность к сочинительству и творчеству*
***Оценка**: 9*

Из разговора двух молодых парней в библиотеке:
- Вот все-таки Лев Николаевич Толстой плохой человек. Взял и написал «Войну и мир»!
- А ты что - читал?!
- Да нет, ксерил...

Для завзятых интернетчиков не секрет, что **http://www.fantastica.spb.ru** является своего рода сервером необычной **RPG-игры**. Причем – текстовой. А дело вот в чем. Читая, например, «Войну и мир» или другое художественное произведение, мы впитываем информацию пассивно. Это – позавчерашний день. Сейчас время новых методов, позволяющих людям с развитым воображением создавать нечто свое. Например, быть писателем для этого совсем не нужно! Все что требуется – это реагировать на действия других... гм... назовем их геймерами-соавторами...

Начинаем карьеру писателя-игрока

Чтобы быть принятыми в команду клуба Fantastica.spb.ru, нужно пойти по ссылке **http://www.fantastica.spb.ru/ astories/astories.php**. Тут будет предложено продолжить одну из историй, которые делятся на категории: истории класса А (Фэнтези, Киберпанк-триллер, Вампиры в Москве XXI и т.д.) и истории класса В (Война в космосе, Звездный боевик, Империя маразма и т.д.). Выбор непрост, а потому советую начинающим (думаю, их будет большинство) зайти на **http://www.fantastica.spb.ru/write/plot.html**. Тут можно ознакомится с «трудностями геймплея» (написания текстов). А на **http://www.fantastica.spb.ru/astories/shit.php** хранятся шедевры нашей эпохи.



Принятому в клуб предстоит определиться с типом героя, который будет представлять его в интерактивном мире. Все персонажи делятся на активных и «пассивных» (второстепенных). Есть так же и мемориальная доска персонажей, участвовавших в жизни Сивила (Сивил?.. – см. ниже). Полный список героев смотреть на **http://www.fantastica.spb.ru/write/persbase.php**

Выбором персонажа дело не ограничивается, предстоит повозиться с его личностью: очень плохой человек, инопланетянин, злобный мутант, адвокат, платный осведомитель и т.д. Список Фэнтези-героев есть на **http://www.fantastica.spb.ru/astories/fantasy/heroes.html**, герои истории типа «Чужие» – **http://www.fantastica.spb.ru/astories/alien/pers.html**, свободные герои вселенной «Сивил» ждут нас на **http://www.fantastica.spb.ru/write/pers_fre.php**. А как назвать своего персонажа? Не проблема. На сайте есть даже специальный генератор имен по твоей фамилии и имени. Советую попробовать, пригодится в Реале, когда придется давать имена собственным детям! Шутка, конечно...

Сивил — это реально?!

Итак, Сивил. Это станция, на которой происходит большинство событий интерактивной фантастики. За точку отсчета состояния науки и техники был взят сериал «Вавилон-5». Мир «от и до» изображен в стиле фэнтези. Жаль, но только разработать реальную модель станции Сивил нельзя, т.к. время действия – далекое будущее.

Кроме этого общего императива, на станции Сивил есть правила, которые надо соблюдать. Их много, но я назову три наиболее значимых, о них не стоит забывать никогда. Первое: станция Сивил не подлежит техническим изменениям, а также не рассматриваются принципы ее существования. Правило два: если ты заявил своего персонажа на службу, то соответственно обязуешься (!) выполнять все приказы от вышестоящих лиц. В противном случае за нарушение закона – наказание. И третье: девиз сайта – достоверность. «Достоверность – это уважение к соавтору, т.к. без нее существование интерактивной фантастики невозможно». Более подробно о последнем законе можно узнать на **http://www.fantastica.spb.ru/write/index.html**

Теперь возьмемся за текстовую игру «Чужие», дабы поподробнее узнать о принципах и уловках интерактивной фантастики. Вот как авторы сайта определяют направленность «Чужих»: «В первую очередь, «Чужие» – это игра с элементами творчества, а не творчество с элементами игры!» Я не соглашался, пока не попробовал сам. Вас, дорогие читатели, я успокою – это так! В этой игре сыграют не только ваши игровые и научные навыки, но пригодятся и творческие качества. На первом плане будет стоять ваше умение договариваться с другими игроками и красноре-

Дополнительным стимулом к написанию своего интерактивного произведения может послужить тот факт, что лучшие из работ будут доступны в Интернете (на двух языках: английском и русском), печататься в электронных журналах.

Ну, а мега-приз — издание в классическом варианте: в виде книги.

чие. Цель игрока – остаться в живых и выполнить основную задачу миссии. По достижении последнего наступит полный Game Over! Допустим, задачей миссии будет спасение заложников. По выполнению задания игра будет закончена, а все выжившие – выйдут победителями.

ДЕСАНТ НА ПЛАНЕТЫ

В интерактивной фантастике **Fantastica.spb.ru** Сивил – «база», с которой все и начинается. Но кроме самой станции есть еще четыре планеты: Такрия, Тенебр, Игона и Альфа. На всех четырех планетах можно высадиться!

Такрия

Если захотел поглазеть на гарпий, тебе на Такрию. Коренное население – такриоты, планета открыта 50 лет назад и имеет статус заповедника. Так же как и у нас, землян, на Такрии есть своя легенда, которая гласит примерно следующее: «...основоположник всего сущего Тхитик плюнул в океан и образовалась Такрия...». Планета имеет три материка. Спутников нет, ночи черные (темнота наступает мгновенно). Технический уровень от самого зарождения планеты – на высоте.

В заповедниках Такрии водятся кибер-пиявки, которые обстреливают жертву слюной, состоящей из сгустка электронов. Они не умирают в магнитном поле, переговариваются точечными радиоимпульсами. Для поддержания жизненных сил кибер-пиявкам необходимо радиоактивное излучение. У меня сложилось впечатление, что это планета – еще одно последствие Чернобыльской катастрофы...

Тенебр

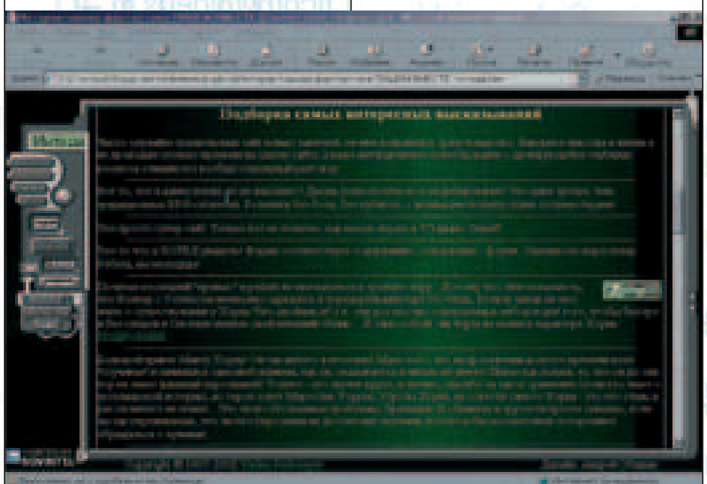
Для человека Тенебр явно не подходит. Я бы не согласился жить на планете с атмосферным давлением, в 800 раз превышающем земное, и с гравитацией 3g. Сутки равны 96 часам. Кроме этого, атмосфера состоит из паров воды с температурой, близкой к критической. Вся фауна ограничивается хищниками. Причем совершенно безобидными, если не учитывать, что они летают с помощью газовых пузырей и жалят жертву ядовитыми щупальцами. Коренное население – Тенебрийцы. Они имеют колючий гребень на голове, связанный с органами зрения и кладут яйца для воспроизводства себе подобных. Брр...

Игона

На Игоне сутки составляют 192 часа, из которых 96 часов длится ночь. Почва красного цвета (содержит много фосфоресцирующих веществ), небо – голубое. Игона богата зарослями гигантских грибов, которые при размножении выбрасывают в атмосферу миллиарды спор. Деревья на Игоне велики – достигают 300 метров. Они опираются на кроны, создавая ярусы, которые служат «улицами» городов. Ночью деревья светятся. Эволюция на этой планете достигла своего пика: в деревьях образуются три корытца. Первое наполнено прозрачной жидкостью – водой, второе – сметаноподобной кашей, имеющей вкус миндаля, третье – плодами. Коренное население – далаамцы не возделывают землю, не занимаются торговлей. Их кормят и даже одевают... деревья.

Альфа

Орбита Альфы вытянута. Радиосвязь днем ненадежная из-за помех, создаваемых солнцем. Небо темно-фиолетовое. Ни на суше, ни в воде опасных животных, растений или микроорганизмов нет. У аборигенов стройные белые фигурки и шесть пальцев на руке. На Альфе присутствует странный вид живого – шары. Они слегка приплюснуты, бесшумно передвигаются. Аборигены предпочитают питаться именно шарами, нежели другой пищей, из-за удивительных свойств его тканей и лимфы. Альфийцы лечат раны, обвертывая их тканью шара. Для молодых аборигенов шар не опасен, но тех, кого природа позвала окончить жизненный цикл, шар засасывает и через некоторое время рождается новый организм. В техническом аспекте Альфа сильно отстала даже от Земли. У альфийцев нет письменности. Они строят примитивные жилища в непроходимых кустарниках, спасающих их от непогоды. Им известны простейшие инструменты...



ЭПИЛОГ

Итак, теперь можно становиться членом команды **http://www.fantastica.spb.ru** и начинать путешествие по мирам интерактивной фантастики, которое обещает быть захватывающим и местами даже опасным. Теперь вы сможете выжить в этом интересном и подчас жестоком мире, мире буйной фантазии. END

CHEATERS STRIKE

Читы с давних пор важная составляющая любой компьютерной и видео игры. В одиночном режиме они помогают игроку преодолеть трудные места, проскочить через уровень и, в общем-то, никоим образом не портят игровой процесс. Тем более что и Главный Чит Одиночного Режима по имени Save/Load всегда под рукой. В многопользовательской игре «сохраняться» в большинстве случаев невозможно или бессмысленно, а вот читерство, безобидное для одиночки, вырастет в мультиплейере в серьезную проблему...

Иван Петрович
petrovich_ivan@mail.ru

Начну с недавнего письма: «Я играю в UT в И-нете. Связь хорошая, все время 42000 или выше, компьютер у меня тоже быстрый. Но – очень часто убивают! Думаю, те, кто в сети побеждают – сплошные читеры!! Пытался и себе поставить один **Aimbot**, чтобы играть на равных, но теперь меня не пускают на серверы! А в инструкции к боту сказано, что проблем нет. Какой бот надо ставить и как же с ним заходят на серверы все остальные?! **CyBeR**».

Хочу сразу сказать, что далеко не все онлайновые мастера читеры, хотя и не без этого. Тут многое зависит от игры. Самые популярные или менее защищенные, такие, как **Diablo** или **Counter Strike**, сильно поражены этим недугом. Проблема с ними действительно большая. Другие, более защищенные или мало популярные, практически не подвержены читерству. Но и сражаться там не с кем.

Впрочем, само понятие читерства, очевидное на первый взгляд, не столь уж простое. Вот, скажем, настроили вы компьютер на максимальное быстродействие (отключив туман, **3D** свет, ракетный выхлоп и т.п.), а ваш противник этого не сделал. Спрашивается: вы – читер? Говорите, нет. А ведь с отключенными эффектами поразить цель куда проще, чем на затуманенном и мерцающем экране с дергающейся из-за низких **fps** картинкой. Или благодаря скаченной из Интернета утилите вы можете делать умопомрачительные прыжки и уклоны, нажав всего одну клавишу, а сопернику для этого надо успеть нажать две или три. Опять вопрос: незаконное это преимущество или законное, ведь все желающие могут установить себе ту же самую программу. Достаточно набрать в адресной строке, скажем, **http://www.cscheats.com** и самые последние разработки к вашим услугам...

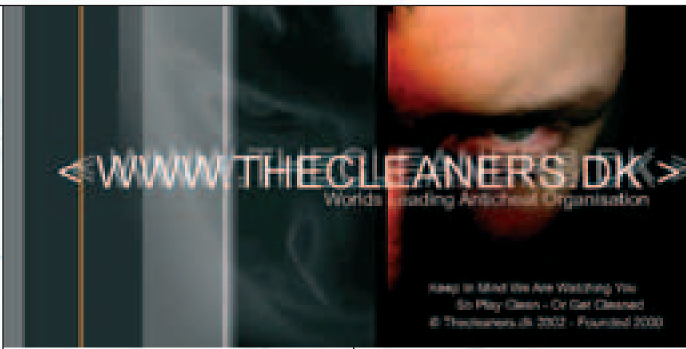
С другой стороны, определить читера несложно: есть утилиты, применение которых означает, что игрок осознанно вступил на путь нечестной сетевой игры. Бесспорно, это как минимум ниже перечисленные «штуки-дрюки» (хотя список и не полный).

> http://www.planetunreal.com/wicked
>
> « ... я пробовал нашумевший elfbot. Все, что я могу сказать – он дерьмо. Поскольку каждый будет видеть, что вы жульничаете. Elfbot — также настоящий геморрой в настройке. Единственными хорошими вещами в elfbot'е были радар и healthbar на игроках. Удобно проверять, сколько у них осталось здоровья, хотя сильно смахивает на wallhack. Я пробовал играть с elfbot приблизительно 2 часа, и я играл откровенно фигово, было просто невозможно играть хорошо. Эта утилита существует только, чтобы трахать общедоступные сервера, но совершенно бесполезна в клановых войнах. По сравнению с работающими читами в CS Elfot просто бесполезен...».

Автоприцел (Aimbot)

Еще со времен **Quake 1/2** термином **Aimbot** обозначают утилиты, которые позволяют игроку совершать прицельные (в голову, корпус...) выстрелы в соперников независимо от истинной точности взятого прицела.





Сегодня все куда круче – существуют **Aimbot'ы**, которые не только помогают отстреливать игроков, находящихся в поле зрения, но и могут автоматически уничтожать тех врагов, которых игрок в данный момент даже не видит...

Для разного оружия и дистанции поражения обеспечивается неодинаковая точность выстрела. Часто Автоприцелы имеют дополнительные опции (экранные таймеры, радары, информационные строки).

Автоприцелы – основная мишень античитерских программ и именно на **Aimbot'ах** чаще всего и горят горе-геймеры.

Экранный таймер (On Screen Timer)

Timer загодя информируют игрока о времени очередного появления powerup'ов на данной карте.

Это самый распространенный вид читов, иногда их даже разрешают легально использовать на соревнованиях (например, так было на **Quake 3 Warfaire tourney**, **2000**). Таймеры не ловятся защитными программами.

Сегодняшняя тенденция «читостроительства» – интеграция экранных таймеров в **Aimbot'ы** и другие утилиты.

Замедлитель (Ping Flood)

Замедлитель не использует какие-либо дырки в игровом коде, а просто создает дополнительную нагрузку компьютерам соперников, засылая на их **IP** адреса потоки «мусорных» данных. Таким образом, все преимущества малого времени задержки (низкого **ping'а**) у соперников теряются. Для атакованных игра становится затруднительной, они могут даже отключиться от сервера.

Этот чит практически не отлавливается на сервере, но учтите, использование **Ping Flood'ов**, возможно, станет поводом для административного преследования, поскольку нарушает правила доступа в Интернет, установленные многими провайдерами.

Читы параметров (Health/Armour/Ammo cheats)

В читы параметров входит целая группа утилит, изменяющая основные характеристики игрока: запас здоровья, наличие брони и доступного оружия. Все это позволяет читерам иметь супер-персонажа и, скажем, оставаться в живых даже при отрицательной величине здоровья.

Этот тип уловок легко выявляется в ходе наблюдения за боем или просмотра записанной демки.

«Шкурные» читы (Skin cheats)

Такие читы включают в себя различные модификации **skin'ов**, обладающие камуфлирующими возможностями. Вариантов обычно три – черная, пестрая и невидимая шкура. Однако оружие остается видимым всегда и это единственный шанс уничтожить читера... Чит ловится «на раз».

Теперь немного конкретики. Упомянутый в письме читателя **Unreal Tournament**, как и **Q3A**, чаще всего подвергается атаке **Aimbot'ами** (**Funbot**, **JusticeBot**, **ShamblerBot**) и читами типа **AllAmmo** или **SuperHealth**. **Counter-Strike** болен «вирусами» по имени **OGC**, **HLH** и **XQZ**.

Владельцы игровых серверов довольно успешно противостоят угрозам читеров, используя разнообразные защитные программы типа **CSHP** (**Client Side Hack protection**), **UT Pure**, **CS Guard** и т.п. Кое-какие адреса для загрузки защитных программ вы найдете на одной из врезок. А играть в Сети лучше всего на сервере, который защищен от взлома. Только в этом случае вы насладитесь честным боем. Ну или почти честным... END

---

http://www.quakesport.com

«...мы отложили очередной турнир. Наша головная боль — этот чертов Nopbot Aimbot. Есть подозрения, что большинство игроков на сервере использует эту штуку. Однако мы знаем, что это не так и 65-70% играет честно. Мы разберемся и выкинем всех, кто хитрит и читерствует...».

---

http://www.thecleaners.dk — тут можно скачать утилиты для защиты серверов CS от читеров, а также пару скриптов для автоматической публикации выявленных мошенников в Интернете (все — для разных ОС).

http://www.csguard.com — последние версии CS Guard, есть подробные инструкции по установке и настройке.

http://www.evenbalance.com — профилактика для Return To Castle Wolfenstein. Есть хорошие защитные утилиты для серверов и для клиентской части.

http://www.utcenter.de — последние версии CSHP. UT сайт на немецком.

Кубок Арены: время пришло

Кубок Арены, о котором пойдет речь в этой статье, наряду с Net-Land PanAvto Cup на данный момент является крупнейшим киберспортивным чемпионатом Москвы. Он отличается как размером призового фонда, так и своей продолжительностью (около года). Возможно, у вас возник вопрос, почему же «СИ» ни разу не писала о Кубке Арены ранее? Дело в том, что мы сначала решили дать кубку немного набрать обороты и только потом рассказать о нем. Итак, время пришло!

Алекс

alex_a@progamer.ru

Как можно легко догадаться из названия, организатором турнира является одна из старейших и крупнейших столичных сетей компьютерных клубов «**Арена**». Она же выступает генеральным спонсором чемпионата, покупает на собственные деньги призы и каждую неделю предоставляет один из десяти своих клубов исключительно для проведения очередного тура.

Каждый тур имеет собственный призовой фонд (около 6500 рублей), который распределяется между игроками, занявшими первые четыре места. Однако есть у Кубка Арены и главное сокровище, которое будет распределено между шестью финалистами в общем зачете. Это целый автопарк из шести скутеров **Yamaha** и **Honda**. В каждом клубе, где проводится очередной турнир, выставляют по одной такой машине, дабы подзадорить участников и заставить их показать все свои способности. Добыть такой скутер очень непросто. Для этого необходимо войти в первую шестерку по итогам всего года, в течение которого будет проведено около пятидесяти туров.

Туры Кубка Арены проводятся в разных номинациях. Организаторы решили не ограничиваться одной или двумя играми и постарались охватить как можно больший круг игроков. По самым скромным подсчетам, с начала года Кубок Арены «пропустил» через себя более 500 игроков **Counter-Strike**, **StarCraft** и **Quake III Arena**. Именно по этим играм и проводятся туры. Однако, как говорят организаторы, в ближайшем будущем, возможно, будут добавлены еще несколько номинаций. Кандидатами на вступление являются такие игры, как **Need for Speed IV** и **Return to the Castle Wolfenstein**.

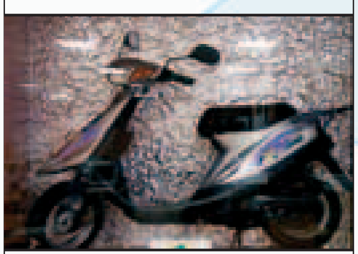
Нельзя не отметить, что одновременно с денежными призами победители получают рейтинговые очки, которые как раз и нужны для получения скутеров. Все очки отправляются в копилку игрока вне зависимости от того, в какой номинации были заработаны, и начисляются в общий зачет. Таким образом, преимущество получают поклонники той игры, по которой проводится больше всего туров. Именно поэтому организаторы стараются уровнять количество туров по каждой из номинаций и сбалансировать «рейтинговый фонд» каждого тура так, чтобы турнир проходил по честному.

Непонятно, правда, как организаторы поступят с такими потенциальными дисциплинами, как **NFS** и **RtCW**, ведь они уже пропустили как минимум 15 туров! У поклонников этих игр практически не остается шансов на победу в общем зачете. Давать же победителям в этих номинациях больше очков, чем в других, будет несправедливо. Возможно, по нетрадиционным играм просто проведут серию турниров-бонусов, дающих не очки, а возможность получить призовой фонд в 6500 рублей, что, по российским меркам, тоже весьма неплохо.

Но хватит теории. С тем, что представляет собой Кубок Арены, мы уже познакомились, так что перейдем к самому действу. На момент написания этого материала прошло 15 туров, среди которых девять по **Counter-Strike**, три по **StarCraft** и **Quake III Arena**.

Начнем, пожалуй, с **Counter-Strike**, так как она на сегодняшний день, бесспорно, является самой популярной киберспортивной игрой, тем более, что по ней было проведено наибольшее число туров. Основная борьба здесь развернулась между командами **Red Union**, **Tempramental** и **ACBT**. Последние, уже во время Кубка Арены скрылись под брендом «**Cyberfight**» и теперь выступают под названием **c58-CS**. Впрочем, результаты у них после смены названия не изменились. В тех турах, где участвовали все три сильнейшие команды, они не поднимались выше третьего места.

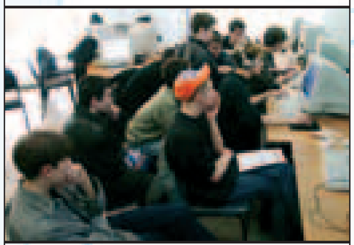
А вот страсти во время боев между **Red Union** и **TMP** разгорелись не на шутку. В девятом туре, который проходил в «**Арене 9**», которая находится в



За такой приз можно побороться.

Строгино, эти две команды встречались дважды по ходу турнира. Сначала в финале верхней сетки **Tempramental** одержали весьма уверенную победу над соперниками, и ничто, кроме грозного имени **Red Union**, не предвещало напряженного суперфинала. Тем более что для победы, согласно схеме **Full Double Elimination**, по которой проходят все турниры Кубка Арены, команде из нижней сетки в финале надо два раза подряд выиграть у победителя верхней сетки. **Red Union** в финале нижней сетки одержали верх над **ACBT** и вышли на своего главного соперника **TMP**.

Про финал можно сказать лишь то, что он представлял собой неописуемое по накалу действо. Вообще, **Counter-Strike** – довольно-таки скучная и незрелищная игра, в ней нет столько динамики, сколько в тех же **Quake** и **StarCraft**. Однако те сорок минут, во время которых проходила игра **Red Union** против **TMP**, пролетели на одном дыхании. Ребятам из **Tempramental** не хватило буквально пяти секунд, чтобы выиграть последний, решающий раунд и уехать из клуба с деньгами, обыграв **Red Union** по очкам. Но судьба распорядилась иначе, и игра затянулась еще на 40 минут. Нельзя сказать, что вторая половина супер-финала была неинтересной. Обе команды показали высокий уровень игры, но



Финальные игры не для слабонервных.

что-то в **TMP** надломилось, а воодушевленные победой **Red Union**, напротив, были готовы крушить все на своем пути.

Следующее столкновение двух столичных гигантов произошло в четырнадцатом туре, который прошел в «**Арене 4**» (Алтуфьево). Сначала все развивалось по сценарию девятого тура. Tempramental выбили **Red Union** в нижнюю сетку, однако, на этот раз никто не спешил делать каких-либо выводов. И вот опять **TMP** и **Red Union** сошлись в супер-финале. Но вот на этот раз **Tempramental** поражения не допустили, и **Red Union** не удалось повторить свой успех. И они заняли лишь второе место, и упустили первую строчку в общем зачете.

Впрочем, уже через неделю **Red Union** вернулась на позицию лидера чемпионата, не прилагая к этому особых усилий, так как их главные конкуренты, **TMP**, просто отказались от участия в пользу одной стартовавшей тогда московской лиги.

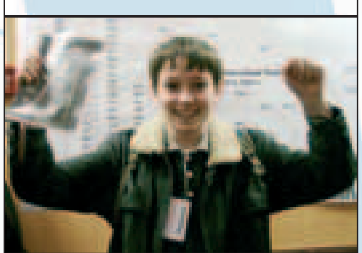
В других номинациях, несмотря на то что туров по ним пока прошло немного, интрига оказалась никак не меньше. Особенно это касается **Quake III Arena**. Результаты дуэльных чемпионатов непредсказуемы из-за очень высокой конкуренции между игроками. Так, игрок **Satan** из лучшей российской команды **ForZe**, занял на первом туре почетное второе место, а на следующем проиграл участнику, который даже не вошел в первую шестерку. Особенно хочется отметить одиннадцатый тур, также дуэльный, к которому многие сильнейшие игроки столицы серьезно тренировались. Все ждали, что он должен был показать более-менее объективную картину, которая складывается в эти дни среди «про-квейкеров».

Так все и произошло. Результаты оказались во многом прогнозируемыми, но в то же время было немало неожиданностей, как, например, вышеописанный случай с **Satan**-ом. Первое место, не проиграв ни одной игры, занял самый молодой геймер из московской элиты **Quake III Arena** – **Cooller** из **Tempramental**. В супер-финале он почти с сухим счетом 10:1 одержал победу над **c58 | Полосатым**. Наблюдая такое уверенное выступление, трудно поверить, что это чуть ли не первый серьезный успех **Cooller-а**. Несмотря на это, его первое место как раз относится к разряду прогнозируемых явлений: все ждали того дня, когда он наконец-то победит, и вот он пришел.

Третье место занял **ForZe | Pow3r**. Кстати, он является одним из самых стабильных игроков не только в России, но и в Европе (по версии Профессиональной Лиги Кибератлетов). На четвертом оказался соклановец **Cooller-а**, **Unkind**. Далее расположились **c58 | Morfei**, **tmp | LorD**, **c58 | noBap** и **sF-Makaveli**. Каждый из этих игроков имеет в своем активе победы не в одном турнире и огромный опыт. Тот факт, что никто из них не сумел подняться выше пятого места, говорит о том, насколько сильны были их конкуренты.

В **StarCraft-е** же тон по-прежнему задают члены команды «**Орки**», они уже давно являются монополистами в этой игре. Сломать установившийся порядок в России пытаются лишь несколько команд, наиболее яркая из которых – **Professional Gamers Club**. Показателем серьезности их намерений может служить тот факт, что одной из целей проведения турнира **Open Top 16 Cup** с призовым фондом в $1250, о котором вы можете прочитать в одном из наших прошлых выпусков, была именно тренировка игрового состава **PGC**. Однако пока им удается входить в четверку, реже – в тройку. А первые два места всегда остаются за «**Орками**». Долго ли сохранится такое положение вещей – главная интрига каждого тура по **StarCraft**...

В любом случае, рано делать какие-то выводы по любой из номинаций. До финалов остается еще слишком много времени и



Cooller после победы в финале.

ситуация может перемениться еще несколько раз. Тем более что с каждым новым туром ряды участников пополняются все новыми и новыми лицами, среди которых можете оказаться и вы. За всеми подробностями заходите на официальный раздел Кубка Арены на сайте **ProGamer.Ru** и читайте следующие номера «**СИ**».

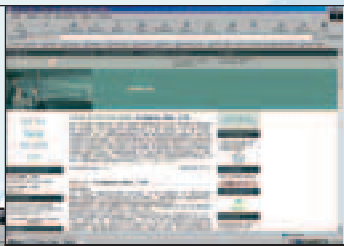
Киберспортивный Рунет

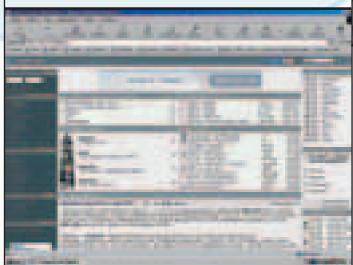
Несмотря на широкую популярность, в российском секторе Интернета киберспорт наиболее полно представлен всего на нескольких сайтах. Многие другие странички посвящены лишь какой-то определенной игре и новостные блоки на них обновляются довольно-таки редко. Именно поэтому сориентироваться отечественным геймерам во всемирной паутине очень и очень не просто. В этом номере мы решим эту проблему и расскажем, на какие сайты вы можете зайти за той или иной киберспортивной информацией.

Владимир Карпов a.k.a S.A.D.J
sadj@gameland.ru

Информационные службы

www.cyberfight.ru

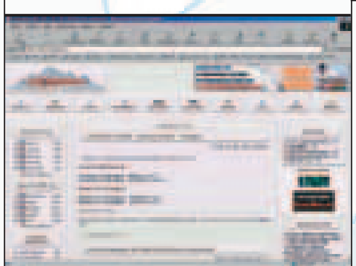




Несомненно, один из ведущих ресурсов в Рунете, посвященный отечественному киберспорту. Второго апреля сайту исполнился ровно год. Работают здесь ведущие прогеймеры страны, с которыми вы свободно можете пообщаться на форуме. Тут же находится расписание турниров на неделю. Портал принимает активное участие во многих акциях, связанных с киберспортом в России и за рубежом. Так, например, **CyberFight.Ru** стал официальным информационным спонсором Российских отборочных на **World Cyber Games**.

www.progamer.ru

Главный конкурент **CyberFight.Ru** за звание лучшего русскоязычного кибер-



спортивного портала. Здесь вы сможете найти самые свежие репортажи с крупнейших игровых турниров. Ни один тур **PanAvto Cup**, **EuroCup**, **Arena Cup** и **Nations Cup** не остался без внимания корреспондентов **Progamer.Ru**. Подборка новостей «С мира по факту» хорошо знакома практически всем киберспортсменам.

Команды

www.forze.ru

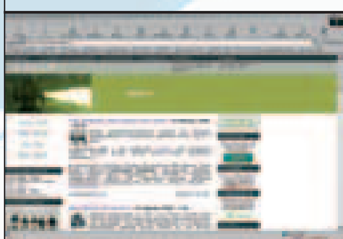
Официальный сайт ведущей российской команды **ForZe**, интервью с которой вы можете прочесть в предыдущем номере «**СИ**». На **ForZe.Ru** находится информация о каждом члене легендарной команды с фотографиями. Кроме того, здесь можно найти часто обновляющиеся новости.

www.c58.ru

Здесь сосредоточена главная база всем известной команды **c58**, в результате раскола которой в октябре 2001 года была образована команда **ForZe**. К сожалению, на сайте можно найти не много информации о клане. Вообще, портал представляет собой лишь небольшой раздел **CyberFight.Ru**.

www.tempramental.ru

Страничка команды **Tempramental**, довольно-таки часто занимающей призовые



места на крупнейших московских чемпионатах. Структура сайта ничем не отличается от **ForZe.Ru**, так как делал эти два ресурса один и тот же человек. Советуем посетить!

www.m19.spb.ru

Этот сайт не имеет альтернативы, так как на нем ежедневно появляется самая подробная информация о компьютерных турнирах в Санкт-Петербурге. Как вы уже поняли, **M19** – питерская команда. Именно она представляет собой наиболее мощный очаг сопротивления московским кланам.

Зарубежные ресурсы

www.worldcybergames.com

Официальный сайт Мировых Кибер-Олимпийских Игр. На нем находится самая полная информация о первых играх, которые прошли осенью прошлого года и о подготовке ко вторым. Так, например, если вам интересны результаты итальянских отборочных игр на **World Cyber Games 2**, посетите этот сайт.

www.thecpl.com
По этому адресу расположен информационный центр **Cyberathlete Professional League**. Заметим, что эта киберспортивная лига стала одной из первых в мире. На данный момент **CPL** провела уже много турниров по всему миру, включая США, Великобританию, Германию, Голландию, Сингапур, Бразилию и Австралию. Чемпионат стал популярным во многом потому, что собирает невиданные доселе призовые фонды (до 150 000 долларов).

www.clanbase.com
Сайт, посвященный популярному европейскому чемпионату среди команд – **Euro Cup**. В данный момент проходит уже пятый по счету Кубок Европы. По счастливому стечению обстоятельств, в финальные игры попала наша отечественная команда **ForZe**. Так что заходите на этот сайт и болейте за наших ребят! Надеемся, будет еще не поздно. END

FRAG AREA

ПОД ПРИЦЕЛОМ

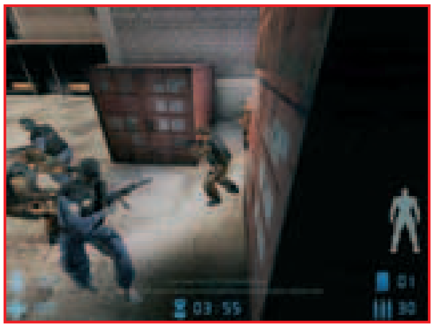
Tactical Ops: Assault on Terror

***Игра**: Unreal Tournament*
***Разработчик**. Tactical Ops Team*
***Интернет**: http://www.tactical-ops.net/*

В последнее время наблюдается ажиотаж вокруг компании **Epic** и ее игр. Это обусловлено в частности скорым выходом **Unreal Tournament 2003.** Шедевр ожидается уже в июне. Пока же приходится довольствоваться первым **UT** и модификациями, которыми он так богат. Его эпоха еще не завершилась. Прямым доказательством этому является популярная модификация **Tactical Ops: Assault on Terror** (**TO**). Именно этот мод (а совсем не **Strike Force**) на данный момент является идолом для всех поклонников **UT**. К нашему удивлению, нашлись игроки, еще не слышавшие о **TO**. В связи с этим проведем краткий обзор, тем более, что **Microprose** скоро выложит **Tactical Ops** на прилавки магазинов. Здесь разработчики учли опыт **Sierra**, выпустившей в свое время **Counter-Strike** в виде отдельного диска. Благо, калибр продукта позволяет.

Для начала немного истории. Изначально проект носил название **SWAT**, но после выхода аналогичной игры от **Sierra** название было заменено на **Tactical Ops**. Интересен тот факт, что все члены команды разработчиков разбросаны по всему миру – тут есть ребята из Европы, Америки и даже Новой Зеландии. Работа над проектом началась 23-го декабря 1999-го года, первая бета увидела свет 17 июня 2000, а вторая – первого июля того же года. На данный момент мод доступен всем желающим для скачивания. Сильных конкурентов у **Tactical Ops** сейчас практически нет, разве что уже упомянутый **Strike Force**.

Итак, что же получилось в итоге? А получилось почти полное подобие **Counter-Strike**. Но это не может

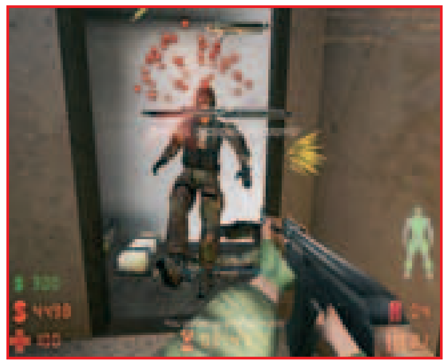


не радовать! Теперь давайте перечислим все достоинства **TO** по порядку. В наше распоряжение на выбор предоставляется одна из двух команд. Догадались, кто? Правильно: **Special Forces** и **Terrorists** (соответственно, хорошие и плохие ребята). Но не спешите плеваться, дорогие любители **Counter-Strike**. Вообще, если вы являетесь ярым поклонником **CS**, лучше пропустите эту страницу, ибо ничего, кроме раздражения по поводу нагло эксплуатируемых идей **CS**, в **Tactical Ops** вы не увидите.

Итак, обе команды получают в руки соответствующий арсенал. Оружие не лежит в ящичках на базе – его нужно добывать, потом и кровью зарабатывая стойкую валюту, на которую и осуществляется покупка стволов (знакомо, да?). Сам арсенал насчитывает 18 видов стрелкового оружия, 4 вида гранат, не считая прочей амуниции. Есть строгое распределение некоторых видов вооружения по противоборствующим сторонам. Так, например, АК-47 по-прежнему является привилегией террористов. Это, впрочем, не мешает захватывать оружие в бою и использовать в дальнейшем по назначению.

Сценарии классические: подрыв объекта, обезвреживание бомб, освобождение или удержание заложников. На каждый раунд отводится фиксированное время – ровно 4 минуты, но при бешеном темпе игры этого, как выяснилось, вполне хватает. Изначально нам предоставляется около 30 карт, каждая из которых дополнена собственным саундтреком. Модификация укомплектована ботами. Их интеллект становился лучше от версии к версии и в данный момент мало чем уступит вашему герою.

И все-таки на повестке дня остается вопрос: «Зачем же нам очередной **CS**, хоть и выполненный под **UT**?». Вопрос вполне резонный, тем более, что **CS-клонов** в последнее время расплодилось видимо-невидимо. Все дело в атмосфере, а она в этих двух великих модификациях все-таки отличается. Посмотреть **Tactical Ops** надо обязательно, ибо она



– обратная сторона медали. А чтобы вы сами могли почувствовать хоть частичку обаяния **Tactical Ops**, взгляните на прилагаемые скриншоты.

МОДНЫЕ НОВОСТИ

ПАТч 1.4 К COUNTER-STRIKE

Как и ожидалось, 24-ого апреля был выпущен новый патч для игры **Counter-Strike**. Интересно, что никаких кардинальных изменений обновление в себе не несет. Основной акцент разработчики сделали на зрительском режиме (**spectator mode**). Отныне наблюдать за **CS** матчам будет намного интереснее. Кроме того, вы увидите две новые карты, которые, по мнению специалистов, войдут в жизнь геймера как **De_Dust** и **Aztec**. Полный список нововведений и сам патч вы можете найти на сайте **http://www.couner-strike.net**.

Defence Alliance 1.1

Вышла в свет версия 1.1 одной из самых перспективных модификаций для **UT** – **Defence Alliance**. Сам мод **Defence Alliance** дает возможность почувствовать себя настоящими защитниками Брестской крепости. Это вам не суматошный **Assault** из **Unreal Tournament**. На первый взгляд, задача куда проще – одной из команд надо просто-напросто удержать свою крепость в течение 20 минут. Перед началом штурма дается несколько минут, чтобы защитники сумели покомфортнее устроиться у станковых пулеметов, после чего начинается штурм. На деле все оказывается далеко не так просто. Приходится экономить патроны и грамотно распределять силы по периметру, чтобы не дать врагам проникнуть на базу. Защитники распределяются по шести классам для более эффективных действий.

Обновление Front Line Force

Вышла новая версия (1.5) модификации **Front Line Force** для игры **Half-Life**. В этом моде игроки делятся на две команды: команда нападения и команда защиты. Задачей нападаю-



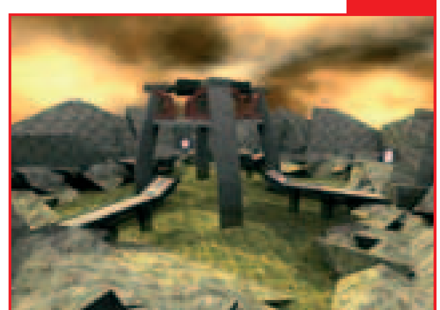
щих является захват опорных пунктов на карте, цель защитников – оборона. Сможет ли **Front Line Force** встать в один ряд с такими модами-гигантами, как **Counter-Strike**, **Firearms**, **Team Fortress Classic** и **Day of Defeat** покажет время, но все шансы у нее есть. В 1.5 версию добавлены девять новых карт, поддержка голосовых сообщений и новый режим игры. Найти **Front Line Force** вы можете по адресу **http://www.flfmod.com**.

За царя!

Если вы в детстве играли в Царя горы и остались верны этой игре до сих пор, но из-за недостатка времени уже несколько лет не отдыхали подобным образом, то мод **King Of The Mountain** для **Quake III Arena** точно для вас! На каждой карте модификации есть своя возвышенность, то есть «гора». Чтобы победить, вам необходимо дольше всех продержаться на ней. Это достаточно сложно сделать, ведь во время вашего господства на горе в вас будут лететь многочисленные ракеты противников. Последняя версия **King Of The Mountain** (2.0) совсем недавно появилась на сайте **http://www.planetquake.com/kamist-markand/**. Если вы еще окончательно не решили, скачивать эту модификацию или нет, то взгляните на этот скриншот. Несомненно, он поможет вам определиться.

Counter-Strike и Гомель – несовместимы

Удивительное заявление было недавно опубликовано на сайте **http://www.counter-strike.ru**. Все дело в том, что 17 апреля 2002 года по городу Гомелю (Беларусь) вышло



постановление, в соответствии с которым одни из самых популярных игр: **Counter-Strike** и **Quake III Arena** «запрещены» из-за своей жестокости для несовершеннолетних, а значит, для большинства геймеров. Видимо, среди местных властей нет любителей поиграть... Это постановление распространяется пока только на город Гомель.

Илья Сергей (kogotok@gameland.ru)


1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Pool of Radiance
Forgotten Realms
Первая ролевая игра на базе третьей редакции AD&D
SSI
Dungeons & Dragons
Ubi Soft
Логрус Логрус
1С ФИРМА «1С»
© Ubi Soft, Inc. Все права защищены. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS и эмблема Wizards of the Coast являются зарегистрированными товарными знаками Wizards of the Coast, Inc. (дочерней компании Hasbro, Inc.). POOL OF RADIANCE является товарным знаком Wizards of the Coast, Inc. Ubi Soft Entertainment, эмблема Ubi Soft и эмблема SSI являются зарегистрированными товарными знаками Ubi Soft, Inc. Все прочие товарные знаки и названия являются собственностью их владельцев.Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Ubi Soft, Inc., 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры POOL OF RADIANCE в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».
Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Dungeon Siege

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6234

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

Играть в **Dungeon Siege** – значит иметь хороший вкус. В отличие от Diablo-попсы, Arcanum-скуки и Fallout-концептуальности, Dungeon Siege являет собой идеальный, выверенный и сбалансированный продукт для людей с утонченными манерами и предпочтениями.

Глава I

Фермерские земли

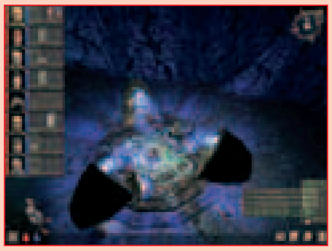
Боевые действия начинаются с самых первых секунд. Вы должны приспособиться к не самому тривиальному управлению **Dungeon Siege** в максимально короткие сроки. Во-первых, для атаки врага достаточно всего одного щелчка. Если вы начнете долбить по врагу мышью а-ля Diablo, ваш персонаж воспримет это как команду для передвижения.

На этой карте вашим главным оружием будет боевая магия. Враги слабы, но их очень много. Одного вас на всех не хватит. Недалеко от места, где вы начинаете, между бочками спрятано заклинание **Fireshot**. Поставьте его на самое видное место в интерфейсных закладках. В курятнике вы сможете найти полезные орудия вроде граблей и палок.

Следуйте по тропинке через лес. На вас будут нападать **Krug'и** и гадкие комары. С последними лучше расправляться магией или луком. **Krug'ов** легче успокаивать граблями. Очень скоро вы доберетесь до дома Норрика. В нем есть несколько полезных предметов и парочка монстров, прячущихся за входной дверью. В этом доме находится заклинание **Magic Armor**.

От дома Норрика последуйте не по тропинке, а направо. Набредете на медвежью пещеру. Медведь — самый мощный обитатель этих земель. Его здоровье составляет **50 HP**. Впрочем, используя прием «пришел — ударил — убежал», завалить его не составит труда.

Этот круг неуязвимости поможет разобраться с крысиным боссом.



Продолжая следовать по главной тропинке, вы обязательно наткнетесь на дом Эдгаара. Сам Эдгаар сидит внутри. Помогите парню, очистите дом и ближайшие окрестности от вражьих полчищ, среди которых вам попадется «именной» **Krug** — Бранкар-мусорщик. Таким образом вы выполните свой первый квест и наберете полезных вещичек. У Эдгаара имеется и неплохой подвальчик, ведущий в секретное подземелье. В нем вы сможете отыскать заклинание **Leech Life**.

Чуть подальше, левее от дома, находится еще одна пещера — на этот раз с несколькими **Krug'ами** во главе с боссом по имени Кландак и целой кучей разных вещичек.

Добравшись до разбитого моста, поговорите с фермером, который расскажет вам, что единственным путем до Стоунбриджа является дорога через подземелья. Пройдя немного дальше, вы увидите указатель и круг из камней с площадкой внутри. Встав на нее, вы на время обретете неуязвимость. Это поможет вам разобраться с местным боссом — волком по кличке Альфа.

Через некоторое время вы доберетесь до следующего указателя. Если вы пойдете от указателя направо, вы сможете обнаружить секретное подземелье. Следуйте направо, пока не упретесь в непроходимую чащу, развернитесь и в траншее вы увидите статую. Подойдите к ней и поверните ее. Откроется секретный проход. Главная его ценность — два скелета, вернее, то, что они на себе несут: прекрасное оружие и куча золота.



Медведь был самым мощным противником на этой карте. Что ж, скорбим...

Спуститесь по тропинке — вот он, вход в подземелье. Предупреждаю, там будет жарко. Полечитесь, выберите оружие, обновите гардеробчик... Вы должны встретить обитателей подземелья во всеоружии.

Подземелье

Несколько советов, как принято себя вести в подземельях **Dungeon Siege**. Несомненно, чисто «рукопашному» бойцу в закрытых пространствах будет проще. При развитом **melee** ваша тактика проста: держаться стен, заманивать монстров через дверные проемы к себе и истреблять по одному. Сложность подземелий в том, что на вас нападают сразу с нескольких сторон. Поэтому, прежде чем войти в очередной проем, стоит подготовить себе минимальный путь для отступления. Увидев, что на вас устремилось целое полчище, мгновенно ретируйтесь назад и истребляйте врагов, пока они будут протискиваться через дверной проем. В этом конкретном подземелье обитают в основном скелеты и горгульи.



В подземельях есть интересные места.

В первой же комнатке вы обнаружите чрезвычайно милые фонтанчики: один — источник маны, другой — здоровья.

Расправившись со стайкой горгулий и скелетов, топайте налево и взбирайтесь по лестнице. Здесь вас ждет местный босс, Капитан скелетов. Здоровья у него — **68 HP**, так что двумя-тремя ударами не обойтись.

Обратите внимание на колонну в стене. Разверните камеру и вы увидите торчащий из нее рубильник. Он откроет вам проход в секретное помещение. В нем вы найдете заклинание, золотишко, целую кучу молящихся статуй и несколько скелетов, а также рубильник, открывающий вход в еще одно секретное помещение. Больше таковых в этом подземелье не предвидится.

Далее вас ждет помещение с каменными лицами, изрыгающими огонь. Ближайший дверной проем ведет в перенаселенную горгульями и скелетами комнатку. Рекомендую здесь применить вышеописанный принцип поведения в подобных ситуациях.

Путь по подземелью вполне очевиден и лишен всевозможных сюрпризов. Основная проблема в конце — это гигантская рубинового цвета горгулья (**Ruby Gargoyle**), которая стреляет двойным лазерным лучом из своих красных глазенок. Держаться от нее на расстоянии опасно, лучше сразу подбегайте вплотную и крушите, тем более, что здоровья у нее каких-то сорок пять единиц, что сейчас для вашего героя должно быть совершенно плевым делом.

Лестница, ведущая наверх, поднимет вас к «проходной», охраняемой тремя **Krug'ами**. После победы к вам присоединится девушка Улора, юная переводчица древних надписей.

Дорога к Stonebridge

Оставшаяся часть пути до **Stonebridge'а** представляет собой самую обыкновенную мясорубку. Просто бегите по тропинке и вы получите полный набор приключений, заготовленных для вас разработчиками на этом отрезке пути. Добавится новый подвид монстров — **Krug Grunt** с **28 HP**.

Враги нападают целой ордой. Сражаться с тремя-четырьмя монстрами одновременно — не самое легкое дело, поэтому рекомендую выманивать их или отстреливать на расстоянии с помощью **FireBall'а**.

Выйдя из подземелья, бегите по тропинке, пока не наткнетесь на небольшой вражий лагерь. Рядом с ним находится здание, на последнем этаже которого вы обнаружите босса — шамана Хускара. У парня **44 HP** и неплохие способности к боевой магии. Подбегайте к нему вплотную и валите его врукопашную. Убив его, вы сможете вдоволь насладиться целой тонной вещей, хранящихся в его логове.



Rock Beast — ребята с виду приятные, но в общении грубые. Давить.

В следующем лагере вы обнаружите еще одного босса, Футака-тренера. Он противопоставит вам свои **55 HP**, которые вместе с его группой поддержки оставят вас отдыхать на том свете. Поэтому сначала издалека отстреляйте его соратников, затем расправьтесь с ним самим. Если вы пройдетесь по берегу, найдете пару полезных заклинаний и золото. **Stonebridge** находится буквально в двух шагах.

Stonebridge

Сложите оружие, нам предстоят полчаса мирного времяпрепровождения. Эта остановка очень важна — она определит дальнейший ход игры.

Как и в любом приличном **RPG-городе**, в **Stonebridge** вы найдете гостиницу-таверну, продавцов оружия и заклинаний, новые квесты, желающих присоединиться к вашей команде и даже целого осла. Осел пригодится как вьючное животное.



Когда наш герой находится в центре круга, он получает неуязвимость.

Прямо у ворот стоит Гьорн, который желает присоединиться к вашей команде — тем самым вы выполните самый первый квест игры, порученный вам покойным Нориком. Гьорн дарит вам новое задание — добраться к человеку по имени Оврсир.

Около городской мельницы вы найдете девушку Аланну, которая поделится своей проблемой — ей надоели **Black Skrubb'ы**, обитающие на пляже. Это даже не квест, а просто просьба — на пляже вы сможете найти полезные вещички, спрятанные в сундуках и бочках.

Мара стоит около колодца в самом центре города. Она расскажет вам о том, что же произошло в городе.

В забегаловке Джека и Мэра вы сможете заказать себе осла всего за 320 золотых.

Парень по имени Ордус стоит рядом со своим сожженным домом. Он попросит вас вызволить его топор из северной охранной башни, что находится на следующей карте. Кстати, топор можно будет оставить себе.

В гостинице **Etan's Roost** вы можете подобрать двух новых членов команды. Первый — Зэд, маг, владеющий **Nature Magic**. Он предпочитает работать с людьми богатыми — так что если у вас маловато финансов, он не присоединится к вам. Второй наемник находится в спящем положении (не путать с трупом) на втором этаже. За свои услуги как «лучшего меча в окрестностях» попросит ни много ни мало — 1100 золотых. Есть деньги – смело берите.

В той же гостиница девушка, стоящая на втором этаже, вручит вам квест по доставке сообщения ее сестре Аде в городок **Glacern**.

Поговорите с охраной противоположных ворот, они попросят очистить проход в **Glitterdelve**. Требуется убрать камни, загораживающие ворота. Это можно будет сделать лишь с другой стороны, так что вы сделаете это попозже. Вот и все с городком **Stonebridge**.

Глава II

Дорога до Wesrin Cross

Итак, первый, довольно короткий отрезок главы — дорога до подземелий **Wesrin Cross**. Как ни странно, уже на этой часть пути у вашей команды, которая может насчитывать до 7 единиц, могут начаться серьезные проблемы. Полчища **Krug'ов** могут подорвать командное здоровье. Из новых юнитов стоит отметить **Krug Raider**, улучшенную версию **Krug Grunt**, и **Krug Chucker**, который кидается камнями.

Выйдя из ворот города и свернув с тропинки направо, вы обнаружите единственного местного босса с объемом здоровья в **80 HP**, не в меру зубастого суслика **Hulking Gremal**. Отдав концы, он поделится с вами неплохой кожаной шкурой.

Дальше вас ждут три небольших подъема. Сверху каждого из них находится куча **Krug'ов**, волков и прочей нечисти — в таких условиях при сражении «в лоб» слабым членам вашей команды придется особенно туго. Здесь и далее рекомендую применять засады. Подальше от нижних ступенек лестницы вы располагаете своих лучников и магов, отдаете приказ **Hold Ground**, **Attack Freely** и **Target Closest** и отключаете **Follow Mode**. Таким образом, они будут ждать добычи и не двигаться с места. Сами же вы поднимаетесь по лестнице, заманиваете супостатов и спускаетесь вниз, где их уже поджидают.

На третьей лестнице в деревьях спрятаны 5-6 волков, будьте осторожны с ними — на засаду они не клюют. После этого вы увидите подъем в скале, снабженный перилами. Наверху вас поджидает группа **Chuker'ов** и **Raider'ов**. Чуть подальше стоят еще 8 **Raider'ов**. На этом подъеме вполне реально провернуть засаду.

Наш первый dungeon пройден. Наконец-то! Шапки в воздух, мечи в ножны.





На этой картине изображено, как НЕ надо сражаться с Krug'ами. Если они вас окружили — спуску не дадут.

Второй подъем еще сложнее — наверху караулят трое **Krug'ов-магов**. Преодолев это препятствие, сверните налево, увидите Северную охранную башню, в которой спрятан топор Ордуса. Взяв его, вы выполните квест и обретете хорошее оружие.

За мостом находится указатель: одна стрелка показывает на **Wesrin Cross**, куда нам и дорога, другая — в **Glacern**, путь к которому нас просили очистить охранники из **Stonebridge**. Вход намертво завален скалами — мы сможем открыть его, лишь пройдя подземелья **Wesrin**.

Перед входом в подземелье тусуются несколько **Black Scrubb'ов**, которых явно не заманишь в засаду.

Wesrin Cross

Теперь-то вы узнаете, что такое БОЛЬШОЕ подземелье. Оно действительно весьма и весьма обширное. Вы познакомитесь с целой ордой новых монстров. Босс здесь всего один, зато какой!.. Само подземелье представляет собой череду комнат и помещений, соединенных друг с другом. Будьте здесь очень осторожны и сохраняйтесь после каждого удачно зачищенного помещения. Засадно-приманочная стратегия, описанная в прохождении первого подземелья, работает здесь прекрасно. В первых нескольких помещениях обитают несколько жалких паучков. Учтите, что когда пауки пробегают по паутине у потолка — значит, они спустятся где-то рядом, скорее всего, сзади. Почти во всех настенных углублениях живут пауки, но выползать они оттуда не любят, так что можно пробежать мимо.

В следующей комнате слева вас ждет первая жаркая битва. В одном помещении собралось около дюжины скелетов и один шаман. По сравнению с тем, что будет дальше — весьма по-божески.

В комнате справа тусуется местный босс, **Ancient Corpse**, вместе с кучкой **Walking Corpses**. Эти ребята слабые, но агрессивные.

Далее идет довольно населенное помещение, где вам представят

скелетонов-лучников. Они доставят кучу неприятностей, если вовремя не подбежать к ним вплотную. Здесь вы также найдете ваших любимых пауков, шагающих трупов и обычных скелетонов.

Пройдя дальше, вы забредете в комнату с кроватью. Здесь очень много лучников, которых надо выманить наружу и сокрушить ударами всей команды. Напоминаю, что каждое новое помещение надо исследовать вашим главным героем, и в случае чего — быть готовым бежать обратно ко входу и получить поддержку расставленной там команды.

Несколько следующих помещений обладают очень узкими проходами, что позволит выманивать врагов по одному — вы сможете уничтожить эти орды почти без потерь здоровья.

Еще один совет: зажигайте факелы везде, где можно. Таким образом можно отмечать помещения, в которых вы уже были.

Дальше следует мясорубка. Не буду описывать каждое помещение — методы борьбы во всех типичны. Вам придется трудно в некоторых местах, например,



Еще пара ударов чертовых пауков и — Load Game, Last Saved.

там, где из-под решеток выползают крупные пауки в бесстыдных количествах.

Как только вы доберетесь до лифта, сгоните в него всю команду и спускайтесь вниз. Ничего страшного вас не ждет. Более того, вам предоставляется выбор — либо идти напрямик в финальную часть подземелий, либо побродить по коридорам и поискать вещичек поприличнее. Выбирайте сами. В пещерах вы можете найти, например, **Brilliant Head Hammer** или ручей с маной.

Если вы выбрали дорогу напрямик, то вам к воротам. Туннели-ответвления же ведут к необязательным приключениям, наполненным пауками-арахноидами и скелетами-лучниками.

Первый же поворот после решетчатых ворот встречает вас такой ордой пауков всех мастей, что только держись. Не жалейте лучших заклинаний и бутылочек с маной и здоровьем. Бешеный **паук-Mucosa** свирепствует не на шутку. Впрочем, это еще цветочки.

Следующее помещение настолько огромно, что оценить его размеры почти невозможно. Оно поистине необъятно. Догадываетесь, сколько там нечисти? Всего вражеских юнитов там более двух сотен. Это не значит, что вам придется крушить их всех — для того, чтобы пересечь помещение, нужно двигаться строго вперед — тогда на вашем пути встретится всего лишь десяток-другой монстров. Но ведь это не путь настоящих героев, так? У вас есть шанс выйти из этой комнаты, подняв уровень и скиллы всей команды минимум на несколько пунктов. Сейчас расскажу, как это сделать.

Вражьих сил тут действительно очень много. Если вы тупо ринетесь вглубь помещения, вас немедленно уничтожат. Единственный способ выжить — отправиться путешествовать вдоль стен. Многие **пауки-Mucosa**, которых здесь мириады, обитают в неких коконах, которые раскрываются, когда вы подходите к ним близко.

Провентилировав все стены, можете смело отправляться в центр комнаты — здесь будет уже не так страшно. Из интересных мест стоит отметить следующие: во-первых, ловушка с **Dark Mucosa**, некий подиум с несколькими квадратными отверстиями в полу, из которых появятся пауки. Во-вторых, небольшая комната в самом центре, из которой появится целая орда скелетонов-лучников.

Большие деревянные ворота ведут к Супер-Боссу — гигантских размеров пауку, которого зовут просто **Giant Spider**. У него ни много ни мало **480 HP**, вкупе с мощнейшими навыками ближнего боя и возможность плевков в душу с расстояния (**Acid Spit**). В наследство он оставит вам пару прекрасных вещичек и неплохой капиталец.

Думаете, глава II закончена? Где там, это было только начало!

Дорога к гномьим копям

После темных подземелий вам предоставляется шанс подышать свежим воздухом, отдохнуть и набраться сил.



Первым делом, выстрелив в бочку с порохом, освободите заваленный камнями проход. Впоследствии вы сможете использовать открытый проход для того, чтобы путешествовать в **Stonebridge** за **NPC** и боеприпасами.

После этого возвращайтесь на тропинку. По пути вам попадется торговец Бодрус, у которого вы сможете оставить добытые в подземелье деньги. Далее ваш путь лежит в гномьи копи.

Гномьи копи

Первая часть копей не должна вызвать затруднений. Впрочем, у тех, кто предпочитает играть небольшими группами, они могут возникнуть. Вы можете присоединить к своей команде гнома Глорна, весьма агрессивного парня. Вместе с ним моя команда по численности добралась до разрешенного в **DS** максимума, то есть 8 персонажей. В копях вы встретите новых соперников, кошмарных **Rock Beasts**, а также новые вариации **Krug'ов** и собачку **Killer Dog**.

В первом помещении, расправившись с десятком-другим **Krug'ов**, направляйтесь налево — в тупике обнаружиться единственный местный босс, **Monstrous Rat**. Правда, перед тем, как расправиться с ним, вам придется сразиться с дюжиной **Giants Rats**, довольно неслабых грызунов. Спускайтесь в воду, чтобы приплыть к боссу. В награду от босса останется алтарь с маной.

Теперь следуйте в правое ответвление железной дороги, пока не наткнетесь на перекресток. Следуйте вперед — там вы найдете похожее на предыдущее помещение с кучей полезных предметов. Возвращайтесь к перекрестку и следуйте налево. Здесь вы встретитесь с милашкой **Rock Beast**.

Методика убиения **Rock Beast** проста: подбегаете к нему всей ордой и колотите, что есть мочи всеми доступными средствами, сразу с нескольких сторон. Он долго не продержится. Также можно выстрелить в бочки с порохом в момент, когда он будет выходить из своего логова.

В следующем помещении, кроме кучи Krug'ов, есть секретный проход. Взорвите бочки справа и вы сможете пройти в скорпионье логово. Скорпионов там штук пять, он весьма сильны. Стоит использовать засаду.

Помещение с двумя подъемниками ведет во второй сектор копий. Он очень небольшой и фактически составляет всего лишь одну комнату. Слева и справа находится по подъемнику. Впереди — куча **Krug'ов**. Сначала следует задавить монстров, потом включить рубильник левого подъемника — к вам поднимется **Rock Beast**. Если вы направитесь в подъемник справа, то спуститесь вниз, но в таком случае вам придется сражаться сразу с ДВУМЯ **Rock Beast'ами** и еще кучкой мелочевки. Спустившись и расправившись со всеми вражьими проявлениями, вы попадете в третий отсек уровня.

Этот отдел также невелик, но весьма насыщен действием. Сразу же после спуска вам придется сразиться с двумя десятками **Krug'ов**. Слева от подъемников их еще десяток. Здесь же есть пара бочек, открывающих проход в густо населенную крысами комнату. Далее вы должны перейти вброд маленький водоем по направлению к острову. На первый взгляд, там всего лишь пара монстров, но приблизившись, вы откроете для себя новое чудище, гигантского земляного червя **Mine Worm**.





Ручеек здоровья. Команда, к рукомойнику!

Червяк не умеет ползать, так что лучшей тактикой для борьбы с ним будет рукопашный бой. Перед тем, как приняться за вас, червяк разберется с **Krug'ами**.

Далее вас ждут две лестницы, на вершине каждой находятся несколько монстров. На второй вместе с дружиной обитает скорпионский босс по кличке **Venom Fiend**. Дальше тусуются **Krug'и**. В общем, ни те, ни другие лишних проблем не создадут. Для большего спокойствия можете выманить скорпионов поближе к воде, где остальная часть вашей команды будет ждать их. С третьей частью покончено — это была передышка. Четвертый отсек будет, мягко говоря, побольше.

На этом уровне вам придется поработать с целой тонной **Rock Beast**, **Mine Worms** и мириадами **Krug'ов**. Как только вы сделаете шаг вперед от подъемника, вы будете представлены новому типу монстров — **Darkling**. Тварей почти не видно в темноте. Они любят прятаться и атакуют фирменной магией. Совет – крошить их, лишь подойдя вплотную. У них всего **45 HP**.

У края скалы находится движущаяся платформа. На той стороне вас ждет несколько скорпионов, поэтому, забравшись на платформу, в режиме паузы выстройте своих воинов в нужной формации. С помощью следующей платформы спускайтесь вниз. Тут вы встретитесь с **Mine Worm'ом**.

Следуйте вдоль трех рельс, идущих параллельно. По пути вас ждет целая уйма **Krug'ов**, а в конце вы набредете на массивную дверь, открываемую кнопкой. Она ведет в бывшие жилые помещения гномов — теперь там живет около пятидесяти **Krug'ов**. Если вы не уверены в своих силах – посещать это место не обязательно.

Следуйте дальше по рельсам на север, затем на запад, потом снова на север, затем на снова запад... По пути вам встретятся мириады **Krug'ов**. Они явно облюбовали эти места.

В конце уровня находится пара маленьких коридоров, в которых живут **Rock Beast**. Одного из них можно уничтожить, взорвав стоящие рядом бочки. Подъемник опустит вас к уровню 5.

Окончание в следующем номере...

END

Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9343



Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Уровень 1: kejim_post

Секретов: 2

На этом уровне вам помогает Джен (**Jan**). Толку от боевой подруги немного, хотя она и не жалеет патронов, но попадает редко. Самый первый секрет в игре расположен в помещении слева. Там, прыгая по ящикам, забирайтесь на верхнюю полку (**#1**). Собрав припасы, бегите ко входу в здание и расправьтесь с первыми врагами. Обойдите строение с левой стороны, так как только оттуда вы можете проникнуть внутрь. Уничтожьте офицера и отберите у него ключ. Поднимитесь на самый верх и приведите в действие турель, стоящую внизу у входа. Вернитесь к Джен и помогите ей разделаться с атакующими противниками.

Используйте турель, чтобы разрушить центральные ворота, затем держите путь в здание и спуститесь вниз. Подождите, пока лифт уедет обратно наверх, и спрыгните в проем. В коридоре слева находится энергетический резервуар, который следует взорвать, только не забудьте увернуться от вылетающего из него заряда. Можно пойти направо и просто отключить устройство. В любом случае поднимитесь на небольшом лифте, который находится за резервуаром. Прострелите решетку, спрыгните вниз, и вы окажетесь в комнате управления. Уничтожьте офицера, заберите у него ключ и нажмите на четыре кнопки, чтобы открыть ряд дверей. Вы пропустите к себе Джен, которая не мешкая займется своими делами.

Покиньте комнату, следуйте налево, пройдите через очередную дверь, а затем сверните направо в большое помещение, в котором на ящиках валяются **Light Amplification Goggles**. Возьмите их и спуститесь на лифте к темному коридору с коробками. Наденьте найденные очки и побродите вокруг. Так вы сможете найти вторую секретную локацию (**#2**). После этого следуйте через проем в стене, расправьтесь с врагами, раздобудьте у компьютера код (синий) и включите красную и зеленую панели.

Избавившись от красного защитного поля, поднимитесь по лестнице, сверните налево и пройдите до конца коридора. Вы окажетесь в огромном помещении с мостиками, возвышающимися над пропастью. Следуйте в ворота с зеленым знаком, разделайтесь с врагами и пройдите через дверь, расположенную на левой стороне. Когда вы найдете мигающую синюю панель и позовете Джен, она не сможет сама добраться до вас. Поэтому вам придется вернуться в комнату, где вы брали очки, и проводить подругу в помещение с панелью. Пройдите через дверь, которую откроет Джен, и получите второй код (зеленый).

В помещении с мостиками проходите в дверь с красным знаком. Лестница и лифт приведут вас в комнату, в которой необходимо отключить силовое поле на противоположной стене. Следуйте к очередному переключателю и задействуйте компьютер, находящийся в центре пересечения



мостиков.

Спуститесь вниз на лифте, очистите комнату от противников и следуйте дальше. Пробегите по напичканному пиротехникой тоннелю, после чего он взорвется, преграждая путь назад. Спуститесь по лестнице, уничтожьте тройку **Probe Droids** и поднимитесь на лифте. Продвигайтесь к следующему тоннелю. Он взорвется, не дав пройти вперед. Вернитесь в предыдущую комнату, в центре которой находится лифт. Переберитесь по крыше одного из тоннелей на противоположную сторону. Получите последний код и направляйтесь в помещение с тремя мостиками. Введите три полученных кода (нажмите TAB, чтобы посмотреть правильный рисунок) и бегите к открывшемуся выходу.

Уровень 2: kejim_base

Секретов: 3

Данный этап начинается с перестрелки. Пальните в газовый баллон за стеклом, чтобы поумерить пыл врагов. Возьмите ключ у офицера и откройте дверь. Сверните налево, нажмите на переключатель, открывающий очередную дверь. Расправьтесь с поджидающими противниками, получите очередной ключ и воспользуйтесь кнопками, чтобы сдвинуть агрегат в ледяной комнате. Разбейте окно, спрыгните вниз и быстрее пройдите в следующее помещение, остерегаясь замерзнуть. Теперь необходимо отключить холодильник, а затем вернуться на верхний уровень ледяной комнаты. Заберитесь на агрегат и прыгните в проем. Снаружи пройдите по выступу по периметру помещения. Вы попадете к очередному секрету (**#1**). Затем вернитесь к агрегату и продолжите свой путь. Слева от вас находится второй секрет в лице **Ammo Power Converter** (**#2**). Далее расположена комната с бассейном, прыгать в который не рекомендую, так как вас убьет током. На верхнем уровне следуйте по выступу направо, а затем по периметру к двум небольшим окошкам. Разбейте их и выстрелите в контейнер с взрывоопасным веществом. Тогда будет задета кнопка поблизости, открывающая дверь и выдвигающая мостик.

В следующем помещении дерните переключатель, спуститесь на лифте и в небольшой комнатке нажмите на кнопку, чтобы в хранилище поднялись колонны, с которых можно собрать различные предметы. В нижней части помещения с водой пройдите в центральную конструкцию и спрыгните вниз. В следующей комнате следуйте налево и найдите еще один переключатель, который меняет месторасположение колонн в хранилище. Теперь вы можете собрать остальные предметы. Вернитесь в предыдущую комнату и пройдите через дверь на противоположной стороне. Раздобудьте ключ у офицера и спуститесь по лестнице к лифту, который доставит вас наверх к тюремным камерам. Отключите защитное поле, спрыгните вниз и обыщите все пространство.

После этого вернитесь в комнату, где было сверхмного противников, и пройдите через дверь, ключ от которой находится у офицера, прячущегося в углублении напротив. В следующем помещении пощелкайте переключателями: правым — один раз, левым — три раза. Вы избавитесь от защитных полей, охраняющих **Shield Generator**. Пройдите в следующую комнату, взорвите ящик и проберитесь через открывшийся проход к переключателям. Пройдите дальше и сверните направо. Там вас ожидает засада, причем офицер управляет турелью. Очистите комнату от неприятеля и нажмите на кнопку, чтобы отключить защитное поле.

Попав в комнату со странным оборудованием, приведите в действие машину, которая разрушит лазером нужную вам дверь. Пригнитесь и обойдите комнату по периметру, чтобы не попасть под смертоносные лучи.

Далее вас ожидает комната, заполненная ядовитым газом. Шустро заскочите внутрь и поднимите ключ, валяющийся рядом с одним из трупов. Вернитесь и воспользуйтесь компьютерной панелью. Теперь вы можете управлять миниатюрным дроидом, который способен пройти через отравленную комнату без ущерба для здоровья. Следуйте по синему проходу в комнату, где можно отключить радиоактивное оборудование. На обратном пути в синем тоннеле можно найти кнопку, дающую доступ к третьему секрету — **Ammo Power Converter** (**#3**).

Нажмите "Прыжок", чтобы заново управлять Кайлом. Воспользуйтесь найденным секретом, а затем быстро минуйте пару помещений, чтобы завершить уровень.

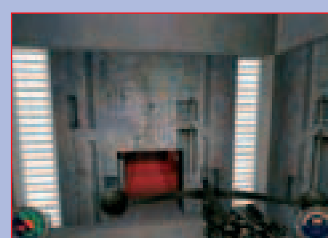
Уровень 3: artus_mine

Секретов: 1

Пробегите вперед и спрыгните вниз на площадку. Справа на выступе лежит труп, рядом с которым можно найти Bowcaster. Избегая света от прожекторов, проберитесь в башню и отключите их. Заберитесь на сплетение труб и перейдите по ним через пропасть. Сделать это достаточно сложно, так как трубы имеют привычку ломаться и обваливаться.

Затем расправьтесь с врагами, получите ключ и откройте дверь. В следующей комнате вновь сломите сопротивление врагов и соберите ключи у поверженных. Потом садитесь на лифт, который начнет спускаться. Готовьтесь к тому, что на полпути придется выйти, так вы сможете проникнуть в секретную комнату с припасами (**#1**).

Продолжив свой путь, вы дойдете до хра-



нилища. Расправьтесь с противниками и следуйте к единственному лифту. Пропустите каменный коридор, а на следующей развилке сверните влево, чтобы вновь попасть в каньон. Встаньте между двумя штырьками, между которыми выедет мостик. Зайдите на него, и когда он будет отъезжать, прыгните — вы упадете на выступ. Далее необходимо взорвать рудоплавильную машину, для чего постреляйте по энергетическим устройствам на стенах, а потом и по ней самой. Поднимитесь в комнату наверху, заберитесь на перила и спрыгните на проезжающую мимо платформу.

Спрыгните в пещерку, ведущую в темный тоннель с зелеными кристаллами. По нему необходимо следовать до бурового оборудования. Воспользуйтесь машиной, чтобы проделать проход в стене, и следуйте дальше. Постреляйте в солдат, находящихся внизу. Спрыгните на другую

движущуюся платформу и спуститесь в нижнюю часть комнаты. В следующем помещении заберитесь на оборудование, которое так удачно расположено, что позволяет забраться наверх. Расправьтесь с противниками и поинтересуйтесь панелью, чтобы взорвать стоящую неподалеку энергетическую установку. После этого проберитесь через дальнюю дверь в хранилище, на лифте прокатитесь наверх и следуйте направо. Вскоре вы окажетесь у вагонетки, которая перевезет вас на следующий уровень.

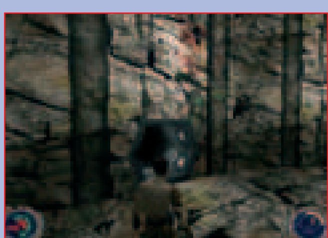
Уровень 4: artus_detention

Секрет: 1

Уничтожьте вражеских солдат и прыгните на металлическую решетку, а затем заберитесь на верхний уровень по обвалившемуся блоку. Нажмите на кнопку, чтобы открыть дверь снизу. В следующей комнате расположена панель, открывающая очередную дверь. В помещении, напоминающем по форме цилиндр, необходимо по серии лестниц забраться на верхний уровень. В комнате управления откройте все тюремные камеры, включите вентилятор в шахте. После этого спуститесь на этаж ниже и пройдите через открывшуюся дверь. Поговорите с заключенным. Он скажет, что вам необходимо захватить **Base Commander**, имеющего доступ к ряду дверей. Но сначала проберитесь в ангар и разделайтесь с врагами.

Добравшись до верхней платформы, найдите открытую дверь. Когда дойдете до мостика, прострелите решетку, поднимитесь на лифте и спрыгните вниз. Если до этого вы включили вентилятор, то падать будет не больно. В следующей локации прострелите одну из решеток, за которой расположен секрет (**#1**).

Затем следуйте в длинный тоннель с зе-



леными кристаллами. Здесь пробраться к выходу уже сложнее, да и прожорливых крабов будет немало. Старайтесь на развилках выбирать путь, ведущий наверх. Вскоре вы попадете в помещение, в котором неугомонные крабы пожирают вражеских солдат.

Пройдите через дверь. Если на развилке направитесь налево, то придете обратно в ангар, а вот коридор направо приведет вас к **Base Commander**. Чтобы командир следовал в нужном направлении, необходимо постоянно держать на нем прицел. Когда он откроет первую дверь, вам придется защитить его от выскочивших крабов. После того, как командир выпустит заключенных из главных ворот, пристрелите его. После этого следуйте через открывшуюся дверь и, добравшись до решеток, разрушьте одну из них. Покиньте уровень.

Уровень 5: artus_topside

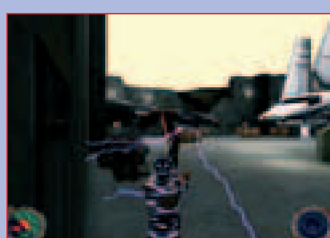
Секрет: 1

Прямо перед вами разъяренный **AT-ST**, но отступать уже некуда. Бегите в помещение слева, возьмите ключ у офицера и приведите в действие лифт. Избегая огня **AT-ST**, поднимитесь на верхний уровень. Используйте турель, чтобы избавиться от ходящей внизу махины, а затем перестреляйте всех солдат. Появится еще один **AT-ST**, который также необходимо уничтожить. Если вы уже взяли ключ, то можете пробраться в расположенную неподалеку комнату с **Shield Booster**.

Теперь спуститесь вниз и пробегите до второго лифта. Поднимитесь на верхний уровень и идите направо по выступу — за решеткой скрывается секрет (**#1**).



Воспользуйтесь турелями, чтобы уничтожить оставшихся солдат. В обязательном порядке избавьтесь от **AT-ST**. Следуйте мимо ионных пушек в огромное помещение, в котором ремонтируют машины. Расправьтесь с противниками и заберите ключ у офицера. На нижнем уровне в одной из комнат можно отключить силовые поля, защищающие ионные пушки. Теперь вы можете их уничтожить, используя турели. Вернитесь в ремонтную мастерскую и пройдите через открывшуюся дверь на верхнем уровне. В итоге вы окажетесь в **Raven's Claw**. Вам предстоит сражение с **Desann**, которого, к сожалению, на данном этапе игры нельзя уничтожить.

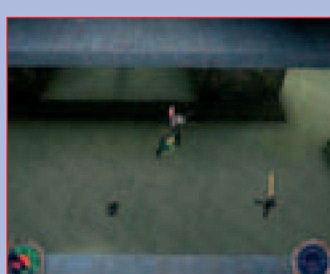


После того как вы проиграете сражение, вам покажут ряд видеороликов, завершающих миссию.

Уровень 6: yavin_temple

Секретов: 0

Protocol Droid сообщит, что вас хочет видеть Люк (**Luke**).



На этом уровне вы можете спокойно побродить по Академии и, например, посмотреть на сражающихся на лазерных мечах джедаев.

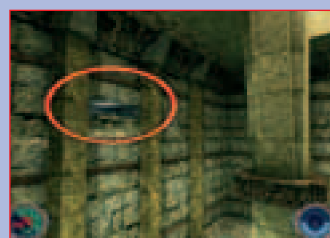
Когда вам это все надоест, поднимитесь на самый верх, где вас ждет Люк. После разговора с ним спуститесь на два этажа ниже и найдите дверь, которая была ранее закрыта. Проберитесь через сад к дыре в стене и миссия завершится. Вас теперь ожидает ряд испытаний.

Уровень 7: yavin_trial

Секрет: 1

Следуйте налево и приобретете **Force Push**. В следующей комнате передвиньте серые панели на полу так, чтобы рисунок по центру соответствовал изображению на стене.

В следующей комнате вы получите Force Pull. В комнате, заполненной водой, используйте Силу. Выдвинув панели из стен, заберитесь по ним наверх. Перед тем как пройти через дверь, поднимитесь еще выше до ниши с секретом (**#1**).



В следующем помещении возьмите **Force Speed** и спрыгните в дыру в полу. Встаньте на кнопку, чтобы открыть дверь неподалеку, а затем наступите на платформу. Активируйте **Speed** и неситесь через коридор постепенно закрывающихся дверей.

Далее вы найдете **Force Jump**, которая понадобится, чтобы забраться наверх по золотистым полуразрушенным колоннам. Спуститесь по лестнице. В следующей комнате "подергайте" головы на стенах, из которых польется вода. Выйдите на сушу. В заполненном бассейне всплывет деревянный мостик, а напротив вас поднимется решетка. Используйте **Speed**, чтобы перебежать на противоположную сторону по тонущей платформе, и не забудьте подпрыгнуть в конце.

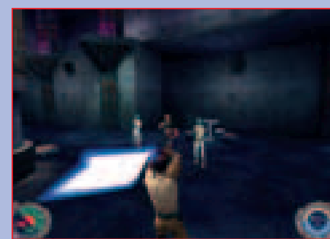
На трещине в стене необходимо использовать **Push**, чтобы проделать проход. Потом нажмите на три блока и заберитесь наверх по образовавшейся лестнице. В коридоре встаньте за панелью в полу, используйте **Speed** и бегите вперед. Вы должны успеть вскочить на проезжающую платформу. Затем шустро прыгните, иначе не попасть в проем в стене.

Посреди следующего помещения находится колонна, в которую необходимо с помощью **Push** засунуть выступающие кнопочки. Клетка с лазерным мечом окажется перед вами. Прыгните на платформу неподалеку, тогда она начнет спускаться. Тут же активируйте **Speed** и бегите к клетке, возле которой используйте Pull, чтобы вытащить лазерный меч. Вдоволь набаловавшись с новой игрушкой, разрубите веревки, к которым прицеплены каменные глыбы, и пройдите далее. Разрушьте мечом замок на двери — и уровень завершится.

Уровень 8: ns_streets

Секретов: 6

Держите путь в близлежащий бар. У входа вам придется сдать все свое оружие. Поговорите с барменом, после чего достаньте свой меч и уничтожьте всех противников в пределах досягаемости.



Загляните на кухню и используйте Push на холодильнике, который отъедет назад и откроет вход в небольшую секретную комнату (**#1**). Нажмите **Use** на одном из столиков в самом баре, после чего откроется еще один секретный проход (**#2**). Поднимитесь в верхнюю часть помещения и опустите барную перегородку. Поговорите еще раз с барменом, затем поднимитесь наверх и выходите на улицу.

Сверните налево и перейдите по мостику в пропасть. В ближней комнате поднимитесь на лифте, а затем столкните блок, преграждающий путь. Выйдите на небольшой балкон и перепрыгните к рампам, ведущим наверх. Пропустите дверь слева и поднимитесь на самый верхний уровень. С небольшого балкончика спрыгните вниз на застекленную крышу другого здания. Вы провалитесь внутрь. Нажмите на кнопку, чтобы активировать раздвижной мостик. Он ведет в комнату, в которой, чтобы вызвать лифт, необходимо поиграть с ящиками. Встаньте на приехавшую платформу и используйте **Push** на ящике напротив.

Только тогда вы подниметесь.

Доберитесь до крыши с люками для света и провалитесь внутрь. Лифт, находящийся за правой дверью, доставит вас на максимально возможную высоту. Перепрыгните через разрыв в мосту, где до этого стоял противник, и заберитесь в нишу с секретом в близлежащей стене (**#3**). Если пройти от лифта еще дальше, то можно увидеть внизу ряд мостиков, соединяющих закрытые двери. Спрыгнув на них, вы доберетесь до очередной секретной площадки (**#4**). Только учтите, что вы попадете почти в самое начало уровня.



Выпрыгните из правого окна комнаты с люками для света на небольшой выступ. Освободите парящее неподалеку в воздухе транспортное средство от двух противников и запрыгните на него. Добирайтесь до двери неподалеку. Поднимитесь на лифте и преодолейте заминированный мостик. В следующей комнате взорвите бочку. Образуется проход в стене. Затем ударьте мечом по искрящейся трубе. Вернитесь к воде и используйте **Pull**, чтобы выдвинуть дорожку под дверью. Перейдите по стеклянному мостику на противоположную сторону и перепрыгните на площадку справа, где находится очередной секрет (**#5**).

Нажмите на кнопку у **R5**, таким образом развернув кран. Спрыгните на него и используйте **Pull**, чтобы повернуть к себе второй кран. Прыгните в тележку с мусором, а по пути заберитесь в красный проем в стене. Так вы получите последний секрет на этом уровне (**#6**). Вновь прыгните в тележку, только на этот раз по пути переключайте красно-зеленые кнопки. Вскоре вы доберетесь до выхода из этапа.

Уровень 9: ns_hideout

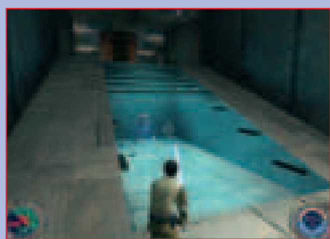
Секретов: 7

В самом начале уровня прыгните с тележки на металлические трубы, а затем заберитесь наверх к парочке аккумуляторов (**#1**). Пройдите через дверь внизу, и вы окажетесь в огромном помещении с прессами для мусора. Зайдите в первую дверь справа и взорвите бочку, чтобы открыть проход к секрету (**#2**). Здесь же можно залезть за груду ящиков и нажать **Use** у стены за ними. Так вы попадете к очередной секретной локации (**#3**).

Вернитесь в просторное помещение и заберитесь в один из прессов с открытой трубой. В следующей комнате придется попрыгать по ящикам до противоположного конца, а потом пройти по коридору до тупика. Потяните тележку на себя и вернитесь в помещение с прессами. Найдите небольшую комнатку с перегородкой из стекла, отодвиньте ящик и пройдите по открывшемуся проходу ко второй тележке. Толкните ее на место первой, и тогда справа откроется проход. Кстати, в коридоре перед тележкой можно залезть под потолок к секрету (**#4**).

Встаньте на конвейер, разбейте окно и потяните за рычаг, чтобы открыть дверь. После длинного коридора ищите на правой стене решетку, которую можно сломать. Заберитесь в проход и пальните в ящик с взрывоопасным веществом внизу. Вернитесь назад и спуститесь в помещение. Разрушьте мечом замок на двери и пройдите через взорванную стену в тюремный отсек. Поговорите с Ландо (**Lando**) и держите путь в помещение, находящееся за разбитой решеткой. Вы окажетесь в верхней части комнаты с прессами. На противоположной стороне видна комнатка, в которой у вас спросят пароль. Не волнуйтесь, вам его сказал Ландо. Пройдите дальше. У второго лифта находится очередной секрет. Спрыгните с платформы и когда она начнет спускаться, обратите внимание на нишу в стене (**#5**).

Разрубите решетку мечом и расправьтесь с противниками. Нажмите на панель через трещину в стекле и пройдите дальше. Вы окажетесь на своего рода гладиаторской арене. Уничтожьте турели на потолке, разделайтесь с врагами. Поднимитесь в комнату Рило



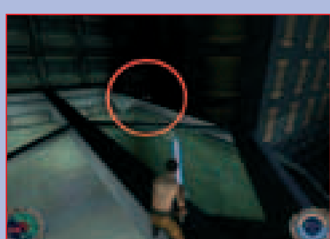
(**Reelo**) и нажмите на кнопку у его стола. Откроется секретный проход (**#6**), ведущий к красному тоннелю. Спускайтесь. Под лестницей находится последний секрет на этом уровне (**#7**). Используйте Push, чтобы его достать.

После этого держите путь к Ландо, который приведет вас к выходу из этапа.

Уровень 10: ns_starpad

Секретов: 3

Следуйте за Ландо в комнату управления, из которой виден космический корабль. Спуститесь на лифте и пройдите в предыдущее помещение. Сверните в дверь налево. Вы окажетесь в комнате с огромной пропастью. Наденьте **Light Amplification Goggles**, проберитесь через кромешную тьму к выходу на улицу. По пути к очередной двери Ландо попросит вас уничтожить турели. Выполните задание с расстояния, обойдите башню с выведенными из строя пушками и запрыгните в открытое окошко.



Держите путь в комнату управления, где вы можете открыть ворота в ангар.

Потолок в этом помещении застеклен, так что вы можете выбраться на крышу. У стены ждут своего героя секретные предметы (**#1**).

Теперь выйдите из комнаты управления и следуйте через левую дверь. Присмотритесь — в стене справа есть небольшая ниша, в которую можно запрыгнуть. (**#2**)

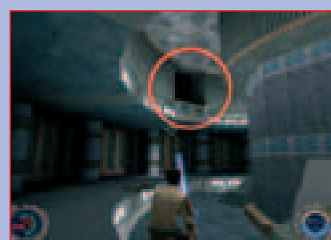
После этого следуйте в ангар, где вас уже ждет Ландо. Тут же ворвутся вражеские солдаты — в первую очередь защищайте своего друга. После победы Ландо сообщит вам, что необходимо снабдить корабль топливом, а также открыть люк на крыше. Осмотрите красную и синюю трубы у корабля. Это поможет узнать нужные коды.

Чтобы найти танкеры с топливом, покиньте ангар и держите путь направо. Цилиндрообразный резервуар пропустить сложно. Заберитесь на его верх и введите нужные коды. Если перебраться на вторую конструкцию, то на выступе чуть дальше можно заметить скрытые предметы (**#3**).

Вернитесь в ангар. Теперь вам предстоит найти две решетки в полу. Одна находится под ящиком, который необходимо сдвинуть, а вторая — прямо в противоположной стороне помещения под целым завалом коробок. Найденные проходы приведут в комнаты, в каждой из которых необходимо активировать пять компьютерных панелей. Когда вы вернетесь в корабль, появится Рило. Приведите в действие турель и расстреляйте негодяя, а также всех его подопечных.

Уровень 11: bespin_undercity

Секретов: 3



Разрушьте решетки по обе стороны конструкции, возле которой вы появились. Подождите, пока из прохода ударит сильная струя воздуха и заскочите на спустившуюся платформу. На потолке находится ниша с секретом (**#1**), попасть в которую можно, только прыгнув с лифта.

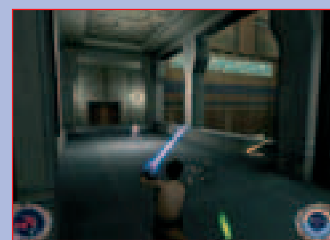
Дверь ведет в коридор, в котором следует повернуть налево и пройти в конец до лифта. Он доставит вас в небольшой ангар с противниками и припасами. Вернитесь в коридор и пройдите через одну из двух дверей. Вы попадете в обширную комнату. Здесь также есть лифт, ведущий во второй ангар. Вам же необходимо пробежать через центральную комнатку. Нажмите на панель напротив. Выждав, пока перестанут гореть огни, используйте **Speed**, чтобы успеть проскочить через закрывающуюся дверь. В принципе, можно использовать и **Mind Trick** на гражданине, стоящем у панели.

Разрушьте мечом замок и пройдите дальше в просторное цилиндрообразное помещение. Расправьтесь со снайперами и подождите, пока энергетический лифт



спустится вниз, образуя красное силовое поле. Активируйте **Speed** и неситесь, чтобы успеть войти в лифт. Вам необходимо пробраться на самый верх. Справа находится дверь, ведущая в комнату с очередным лифтом. Спрыгните с платформы, когда она начнет подниматься. Под ней вы обнаружите секретную локацию (**#2**).

В следующей комнате разрушьте решетку слева. Струя горячего воздуха понесет вас дальше. Теперь при помощи воздушных течений вы будете продвигаться от платформы к платформе, забираясь на самый верх. Здесь вас ожидает первая дуэль на лазерных мечах. Далее пройдите через дверь — вам опять придется продемонстрировать свои умения в фехтовании. Под одной из лестниц в темноте расположен последний секрет на этом уровне (**#3**). В следующем помещении воспользуйтесь услугами дроида **R5**, который активирует лифт.



Уровень 12: bespin_streets

Секретов: 3

Заберитесь на платформу слева, в комнате управления опустите лифт и подождите, пока **R5** откроет дверь. Очистите следующий коридор от мин под выстрелами противника.

В следующей комнате подождите, пока **R5** откроет еще одну дверь. За ней находится секрет (**#1**).

Следуйте налево к очередной двери, там выйдете на улицу. Вам придется на лазерных мечах померяться Силой с очередным противником. В следующем помещении вы обнаружите союзника, который будет помогать в нелегкой борьбе с врагами. Держите путь по улице к лифту, который доставит вас на второй уровень к дорожкам. Следуйте направо к нише в стене, где находится очередной секрет (**#2**). Затем пробегите по выступам к серии небольших комнат. Выпустите на свободу союзников и выходите на улицу. Спуститесь вниз к пропасти. У противоположной стены — лифт. Поднимитесь на нем к комнате управления. Откройте ворота внизу. Теперь вам предстоит схватка на лазерных мечах сразу с двумя противниками.

Поднимитесь на лифте и пройдите по заминированному мосту. После этого ныряйте в небольшой бассейн с водой. В конце открытого коридора спрыгните на еле заметную платформу за последним секретом этого уровня (**#3**).

В следующей комнате разделайтесь с врагами, поднимитесь на лифте и выходите на улицу. Уничтожьте офицера и заберите у него ключ, который открывает ближнюю дверь. Следуйте к выходу.

Окончание следует...

END

СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

ТЁМНАЯ ПЛАНЕТА











Победи равных соперников и завоюй свой мир неведомой Темной Планеты...Целую вечность раса рептилий Соринов с помощью магических сил управляла планетой Натролис. Но люди-колонизаторы, прибывшие на планету с огромным флотом, пробуждают третью неведомую силу - Дрилы, сверхразвитая раса насекомоподобных существ, поднимается из глубин ядра планеты и выходит на поверхность, вступая в битву за свой мир. Три мощнейших цивилизации сталкиваются в смертельной битве за господство на планете Натролис

- 3 уникальные расы со своими стратегиями достижения победы: Колонисты - Высокие технологии и sci-fi вооружение, Сорины - Мечи и магия, Дрилы - мощные монстры
- Высоко детализированный 3d игровой мир со сменой дня и ночи, растениями со своим жизненным циклом и искусственным интеллектом. Реалистичная погода, воздействующая на ведение стратегических действий
- Мощный 3d движок с мобильной перспективой и изменяющимся углом изображения и масштабом
- Классический RTS геймплей с концептуально новыми чертами прост в изучении, но требует настоящего игрового мастерства
- Несколько режимов многопользовательской игры включая Domination, Capture the Flag и Campaign
- Возможность исследования и изучения технологий и умений всех рас, каждая из которых владеет уникальными ресурсами
- Отражение всех ландшафтных эффектов боя: разрушения, опаленная поверхность и т.д.
- Создавайте и управляйте одними из крупнейших трехмерных юнитов, когда-либо встречавшихся в стратегических играх



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61**, **212-01-81**, **212-44-51**;
e-mail: **office@russobit-m.ru,** адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**
телефон технической поддержки: **212-2790,** e-mail технической поддержки**: support@russobit-m.ru;**
заказ дисков через Интернет**: shop@russobitm.ru**

ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
Архангельск
пр. Троицкий 47 «Детский мир»
пр. Ломоносова 81
«ТЦ Морской»
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
ул.Будённовский д.80 корп. А2

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56

г. Ухта
ул. Чибьюская, 1, «Лада»
пр. Ленина, 32,
«Электротовары»
пр. Ленина, 40
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Капитализм 2

РУКОВОДСТВО К ДЕЙСТВИЮ

Дополнительная информация: **http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10729**

Igrok

mail@authortext.ru

Еще не так давно «капитализмом» стращали детишек в наших школах — дескать, глубокое социальное неравенство, построенное на безжалостной эксплуатации человека человеком и ведущее к бесконечной классовой борьбе, ничем хорошим закончиться не может. Наверное, новое поколение об этом и не слышало... В общем, теперь этот политико-экономический тип общества, основанный на частной собственности, рыночной экономике и свободном предпринимательстве, считается наиболее соответствующим современным мировым реалиям, и мы, в лице нашего политического руководства, все активнее пытаемся натянуть на себя его костюмчик. Попробуем и мы окунуться по уши в суровые реалии современного бизнеса благодаря уже второй по счету игре с аналогичным названием, вышедшей из-под пера Тревора Чана.



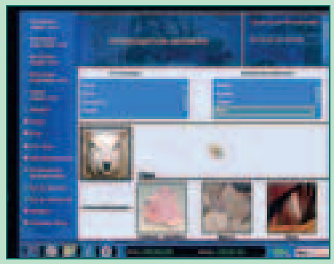
Серия «**Капитализм**» уже давно перестала быть просто игрой. Будучи своеобразным слепком с нашей с вами жизни, «**Капитализм**» обладает столь отточенной экономической моделью, что его рекомендуют к изучению студентам экономических вузов. Для тех, кто таковыми не являются, я и попробую осветить в этой статье наиболее значимые моменты, которые позволят простому смертному не потеряться под потоком графиков, формул, таблиц и всевозможных процентно-рейтинговых показателей.

Итак, начнем. Детально останавливаться на описании кнопочек меню, опций, финансовых отчетов и всего такого прочего явно не имеет смысла, поскольку, во-первых, вы спокойно можете прочитать об этом в мануале на диске с игрой, а во-вторых, вам еще все это подробно разжуют в восьми тренировочных миссиях «кампании предпринимателей», объясняющих все устройство интерфейса и основные аспекты игры. Также в игру встроено изрядное количество справочной информации, так называемый «путеводитель менеджера», в любой момент позволяющий, например, ознакомиться с показателями и функциями работы различных отделов предприятия. Поэтому дальше будет интересно не только тем, кто игру еще и в глаза не видел, но и тем, кто уже решился на свободное плавание.

Да, еще хочу сказать, что я не ставлю перед собой задачу научить вас играть в «**Капитализм 2**», поскольку это все равно, что пытаться обучить ведению собственного бизнеса или, скажем, игре на бирже. Универсальных рецептов здесь, как собственно и в реальной жизни, попросту не существует. Так что или к этому есть задатки (четкий анализ ситуации на рынке, выбор правильных путей развития и т.д.), или же нет — третьего не дано. Здесь с вами никто сюсюкаться не будет, обанкротят, разорят или захватят в два счета... как известно, спасение утопающих — дело рук самих утопающих.

Основная задача (естественно, что в миссиях могут быть свои узконаправленные цели) — это зарабатывание максимально возможного количества килобаксов, сколачивание собственной экономической империи и захват доминирующих позиций на рынках.

Делать это можно различными путями, благо инструментов хватает и свобода выбора более чем впечатляющая — это и добыча ресурсов, и производство, и торговля, и операции с недвижимостью, и игра на фондовой бирже. Конечно, вполне можно забить на производство, а ограничиться биржевыми операциями, но все же фундаментом в основе последующего могущества мегакорпорации лежит именно товар. Поэтому в идеале неплохо бы соорудить сразу полную цепочку, начиная от шахт по добыче ресурсов, которые потом переправлять на свои же заводы, чтобы позже продавать готовые товары в своей же розничной сети магазинов. Конечно, поначалу на все денег может и не хватить (при желании можете занять в банке, схема довольно простая), поэтому придется выбирать. Имейте в виду, что продажа или покупка ресурсов и товаров конкурентам будет этим хапугам только на руку. Так что лучше всего все операции совершать в рамках предприятий собственной корпорации. Деньги должны оставаться в Семье – этот принцип известен любому мафиози с младых ногтей и, если обратите внимание, ему в точности следуют наши нынешние правители.



На шахтах вы можете добывать базовые ресурсы (железо, лес, нефть, кремний, алюминий, серебро, золото...), необходимые в производственном цикле. Медлить с постройкой шахт, лесозаготовок и нефтяных вышек не советую, поскольку «рыбное место» окажется оккупированным вашим более расторопным оппонентом. Правда, справедливости ради стоит отметить, что драгоценные металлы (кстати, стоимость строительства и цена на такие земли просто бешеная, исчисляется десятками миллионов "зеленых") в игре служат только в качестве сырья для производства драгоценностей или украшений (ну, еще серебро входит в состав фотопленки) и практически никак не выделяются в отдельный класс, хотя на практике значение, скажем, золотого запаса трудно переоценить. Также из нефти можно делать исключительно полиэстер, краситель и пластик, а куда подевался, простите, бензин? Видимо, ввиду отсутствия в игре транспортной отрасли этот момент уже не столь актуален. Впрочем, было бы совсем удивительно, если бы Тревор Чан умудрился учесть все на свете, так что подобное упрощение вполне простительно. Понятное дело, что контролировать сразу все виды ресурсов у вас не получится (хотя очень хочется), поэтому лучше сконцентрироваться на чем-то определенном. Например, при производстве мебели на лесопилках, а при производстве электроники упор сделать на железную руду, алюминий и кварц. Чтобы разобраться, что вам будет необходимо при производстве того или иного товара, можно заглянуть в «путеводитель промышленника» или «путеводитель фермера». При помощи довольно удобной поисковой системы вы в два счета определите, что из чего получается или, например, какие компоненты необходимы для производства настольного компьютера, игровой приставки или плеера **DVD** (кстати, одни из самых высокотехнологичных и сложных в производстве товаров).





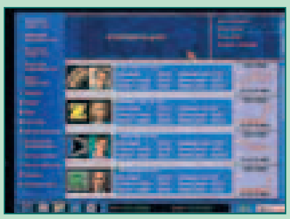
Следующим этапом вашей производственной цепочки станет завод, причем можно построить несколько видов, начиная от скромного за 700.000 и заканчивая гигантом за 2.500.000, понятно, что у последнего и расходы на содержание будут втрое выше. Производить на заводе можно все, что только душе угодно — доступных товаров в «**Капитализм 2**» где-то под сотню, главное — не распылять усилия, а сосредоточиться на определенной отрасли. Причем, вместо того чтобы самому определять, какие вам необходимы отделы на вашем предприятии (снабжение – производство – склад – продажа — реклама и т.д.) и как они должны быть между собой взаимосвязаны, вы можете воспользоваться одним из готовых рецептов библиотеки планов структуры предприятия. Весьма удобно и экономит массу времени, поскольку сразу же позволяет по нужному запросу одним кликом выстроить всю схему фабрики (также справедливо и для всех прочих предприятий), и вы сразу же будете знать, какие товары у вас должно поступать на «входе» и сколько и чего именно получится на «выходе».

Наряду с добычей ресурсов можно заняться еще и фермерством, особенно это будет полезно, если вы решили наладить производство продуктов питания или же у вас уже есть сеть супермаркетов и вы желаете заменить заезжий набор товаров собственным. К слову сказать, в «**Капитализм 2**» наряду с универсальными гипермаркетами, продающими самый широкий ассортимент продукции, есть еще и полтора десятка узкоспециализированных магазинов, занимающихся, скажем, продажей мебели, компьютеров или спортивных товаров. Ну, к этому мы еще вернемся. Что выращивать на ферме или разведением какого скота заниматься — решать вам, в арсенале — 12 сельскохозяйственных растений (клубника, табак, пшеница, лен, кокосы... даже, не побоюсь этого слова — каучуконос!), не забывайте учитывать еще и сезонность, то есть в какой месяц идет посев, а когда намечается сбор урожая; также 4 вида домашних животных — корова, курица, свинья и овца. Думаю, никому не нужно объяснять, что из курицы можно получить яйца и «ножки Буша», а из коровы — молоко, мясо и кожу. Молоко и яйца сразу отправляются в продуктовые магазины, а кожа и шерсть понадобятся для производства других товаров, например, одежды, чемоданов или мебели.

Уже упомянутая часть продуктов жизнедеятельности фермы на фабрике встречается с ресурсами, добываемыми на шахтах, дабы в творчестве экстазе образовать новый продукт, который можно было отправлять в магазин. Именно с магазинов и торговли и начнется для вас зарождение финансовой империи. Торговать, понятно, нужно с умом (еще лучше — с большим умом), так что спрос и предложение вы должны знать как «Отче наш» и ориентироваться на них при планировании розничной сети. Отчасти заполнить вакуум в этой области поможет «путеводитель менеджера», описывающий показатели работы отделов предприятия, но только отчасти. Чтобы у вас не получилось, как у нас в родимом отечестве, наладить выпуск никому не нужных и едва ли конкурентно-способных на мировом



рынке холодильников и телевизоров, не говоря уже о морально устаревших еще лет 30 назад автомобилях. Поэтому для начала нужно определиться с тем, какой именно товар лучше всего продавать (а также производить), основательно полазав по менюшкам общего и детального отчета продукции. Так вы сможете понять, что пользуется повышенным спросом, каков рейтинг товаров, на что имеет смысл обратить большее внимание. Также неплохо посмотреть, какие товары доставляются в городские порты (порт — это



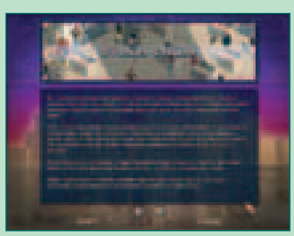


единственный, помимо, конечно же, собственных фабрик, магазинов и предприятий конкурентов, поставщик товаров в этой игре).

Для определения качества товара существует такое понятие, как его общий рейтинг, включающий в себя брэнд (или марку товара), собственно качество (уровень технологии + качество сырья) и цену товара. Брэндовых стратегий, то есть видов раскрутки, всего три типа — корпоративный брэнд, брэнд для отдельной группы товаров и уникальный на каждый продукт. Все зависит от того, какие именно товары вы собираетесь производить.

Если вы собираетесь охватить широчайший спектр продукции, начиная от бумаги, молока и джинсов и заканчивая духами, игрушечными машинками, автомобилями и телевизорами, вполне сойдет и корпоративный брэнд. Для развития отдельных направлений деятельности, например, продуктов питания, лучше подходит отраслевой брэнд. Если же хотите преуспеть в производстве и продажах какого-то одного продукта, то имеет смысл задуматься об уникальном брэнде. Единственный недостаток — при смене брэнда, которое можно осуществить в любой момент, автоматически произойдет и его обнуление, и придется начинать, как говорится, с чистого листа.

Чтобы не вылететь в трубу со своими товарами, вы должны всегда, что называется, держать руку «на пульсе», то бишь своевременно отлавливать малейшие колебания настроений на рынке, следя и за графиком прибыли по каждому отдельному товару. Если прибыль пошла вниз, то можно добавить в производственную цепочку на фабрике или в магазине рекламного агента (заключить договор с издательством, телевизионной станцией, радио) и увеличить затраты на рекламу, существенно снизить цену товара. Или попробовать выбрать себе другого поставщика (если вы недостаточно круты, чтобы обеспечивать себя всем необходимым), сменить сам товар наконец. Продавать продукцию, как я уже говорил, лучше всего самому себе, при этом можно даже установить опцию «внутренняя продажа», то есть оставить конкурентов с носом и продавать все только своим предприятиям. Если двинуться еще дальше и вдобавок существенно снизить цены





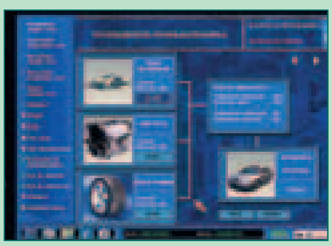
с задачей завоевания большей доли рынка, то можно заставить конкурентов нервничать еще сильнее.

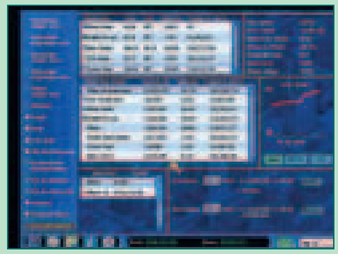
Кстати, когда у вас будет достаточно денег (несколько сотен миллионов), то вы сможете купить у города какое-нибудь средство массовой информации целиком и, между прочим, неплохо на этом наживаться. Причем доходность от такого СМИ будет в несколько раз выше, чем у нескольких далеко не последних по прибыльности магазинов, вместе взятых. Сила слова, однако.

Ну, а теперь обратим свои взоры на науку. Для успешного развития бизнеса необходимо наличие научно-исследовательских лабораторий, где можно повышать уровень текущих технологий (один из важнейших показателей успешного лидирования на рынке) или изучать новые. Здесь имеет смысл задуматься о сроке (от 6 месяцев до 10 лет), на который намечены исследования. Дело в том, что чем он длиннее, тем больше пунктов в итоге прибавит ваша технология и тем лучше будет чувствовать себя продукт в конкурентной борьбе. Например, самый короткий период прибавит вам один пункт, а самый длинный может приплюсовать и лишнюю сотню. По поводу торговли технологиями могу сказать, что, на мой взгляд, к этому надо относится весьма осторожно. На ранних стадиях вы вполне можете прикупить или продать недостающие разработки, а дальше этого делать уже не следует. Так противники только получают дополнительные поблажки (купить — не исследовать, много ума не нужно), которыми не преминут воспользоваться.

Недвижимость. Помимо всего того, о чем упоминалось выше, вы еще можете строить особняки, жилые апартаменты и коммерческие здания. Постепенно новый жилой дом или офисный центр полностью заселят постояльцы и нужно только вовремя изменять арендную плату, чтобы прибыль от здания всегда была на достойном уровне. На самом деле, это далеко не самый доходный бизнес и может использоваться скорее как вспомогательный инструмент. К тому же на поздних стадиях игры на городских зданиях повсюду так и кишат таблички for sale желающих избавиться от убыточных построек. Продать свои зачастую убыточные небоскребы в такой ситуации становится уже практически нереально.

Раздел фондового рынка, как водится, предоставляет довольно большие возможности для маневров. В принципе, вы вообще можете не вылезать с экрана котировок акций, забив на остальные процессы, но это дело вкуса. Играть на сиюминутных взлетах и падении курсов бывает не только довольно интересно, но еще и весьма прибыльно. Вложения в акции конкурентов могут помочь заработать неплохие деньги на первых этапах. Например, скупив 5% акций за пару миллионов, через несколько лет их можно продать уже за несколько десятков. Если вы покупаете более 50% акций корпорации соперника, то можете ей управлять, а полностью она перейдет к вам, если вы затаритесь 75% акций. Тогда можно провести поглощение и все предприятия незадачливого игрока окажутся под вашим полным контролем. В общем, фондовый раздел второго «**Капитализма**» вполне может составить достойную конкуренцию даже таким бизнес-симуляторам, где ско-

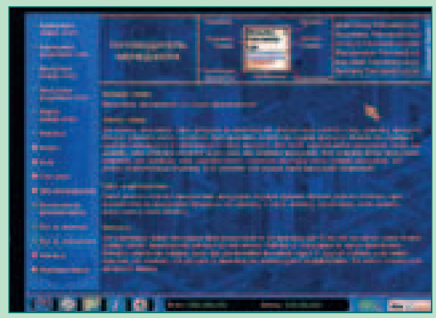




лачивание капиталов на торговле акциями являлось единственной задачей игры.

Ну и напоследок нельзя не затронуть тему руководства. Когда количество ваших предприятий перевалит за несколько десятков, управлять каждым из них в отдельности будет довольно утомительно, поэтому отчасти облегчить это нелегкое бремя способна ваша штаб-квартира. Она, как и все прочие предприятия, может состоять максимум из девяти отделов, только здесь уже никого ни с кем соединять не нужно: отдел финансов, отдел кадров, пресс-секретариат, отдел по работе с инвесторами, исполнительный директор, управляющий директор, технический директор, начальник отдела маркетинга. Нанятые вами сотрудники (здесь еще нужно учитывать стиль руководства и специальные навыки каждого из них, но это уже отдельная песня) могут без вашего участия регулировать цены, определять поставщиков, заниматься изучением и внедрением новых технологий, продвижением вашей марки на рынок и т.д. В общем, делать ту часть работы, которую нормальный руководитель всегда может перепоручить своим подчиненным, сконцентрировавшись на глобальных проблемах. В принципе, штаб-квартира — довольно приятное подспорье, но если вы все хотите контролировать самостоятельно, то и без этой кучки вспомогательных отделов вполне можно обойтись. Как и в целом ряде других аспектов игры, выбор всегда остается за вами.

Вроде бы пора понемногу закругляться, дабы не злоупотреблять больше вашим терпением. Но напоследок еще обмолвлюсь парой слов о том, что же все-таки нужно делать в игре, чтобы суметь заползти в лидирующие позиции топа сотни самых успешных бизнесменов, с высшей строчки которого никак не хочет слазить Вильям Гейтс III со своими 60 с хвостиком мегатоннами желтолицых фруктов. На самом деле стратегий и тактик развития в этой игре такое большое количество, что вполне можно написать не одну статью, а полновесный учебник на четыре-пять сотен страниц. В общем, сперва необходимо добыть немного денег (это всегда актуально, но на начальном этапе особенно) для последующего выхода на новый уровень. Это проще всего сделать при помощи торговли и строительства гипермаркетов, а также на операциях с ценными бумагами, не стоит забывать и про протоптанную дорожку в банк, который всегда готов поделится своими сбережениями. Ну, а дальше уже можно начать пробовать установить свое доминирующее положение в каком-то отдельном секторе рынка. Постройте всю технологическую цепочку: шахты – фабрики — магазины (в идеале — завязанных на свои же структуры), также несколько исследовательских центров и повышайте там уровень технологии того продукта, на который вы нацелились. Можно попробовать купить технологии у конкурентов, если сойдетесь в цене, но свои технологии продавать я бы не рекомендовал. Как позволят средства, приобретите СМИ и увеличьте расходы на рекламу. Недвижимостью лучше особо не увлекаться. Попутно с этим постепенно скупайте мелкие пакеты акций у своих конкурентов, причем лучше применять диверсифицированный подход (лучше откусы-



вать по 5% от нескольких корпораций, чем сразу треть от одной), а не бросать все яйца в одну корзину. Ведь взлеты и падения на фондовом рынке — нередкие явления, и зачастую вовремя скинуть акции рухнувшей компании можно и не успеть. Постепенно можно будет скупить и 50%, а при желании довести и до 75%, и поглотить менее удачливого капиталиста. Чем меньше серьезных конкурентов останется (на месте «съеденного» тяжеловеса всегда нарисуются зеленые новички, но серьезными соперниками они уже вряд ли станут, не успеют), тем проще вам будет их «додавить». Далее остается только расширять зону влияния, наращивая количество производимых товаров, и в конце концов захватить все существующие рынки.

Нужно ли еще что-то добавлять к вышесказанному? Полагаю, что излишне, ведь перед нами самый наглядный и красочно иллюстрированный «живой» учебник по рыночной экономике, который к тому же является бесспорным лидером в своем жанре. Если вы хотите попробовать свои силы в бизнесе или же проверить какие-то из экономических идей на практике, попрактиковаться в торговле на бирже или же просто поиграть в самую продвинутую экономическую стратегию, то лучшего предложения вам просто не найти.



МОНИТОРЫ

С этого номера мы начинаем тестирование мониторов. При покупке компьютера ни в коем случае не экономьте на мониторе. Монитор – это зеркало компьютерной души. И чем точнее это зеркало, тем комфортней окажется времяпрепровождение за компьютером. Если комплектующие системного блока приходится обновлять постоянно, то монитор вы покупаете на несколько лет.

Мясников Вячеслав
hard@gameland.ru

Качество монитора влияет на ваше здоровье. Соответствие стандартам TCO стало повсеместным и обязательным. TCO 92, 95, 99 MPR II – все эти стандарты были установлены искусственно. То есть если вы купите монитор с надписью TCO 99, это не значит, что ваше здоровье защищено на 100% (названия стандартов TCO указывает на то, в каком году они были установлены). У одного монитора антибликовое покрытие имеет 40% светопропускания, а у другого оно может доходить до 60%. И все они будут иметь надпись TCO 99. Шведские стандарты TCO имеют лишь рекомендованные параметры, а вот производитель может существенно ужесточить или наоборот смягчить эти рекомендации.

У каждого производителя обязательно есть в обойме несколько моделей с плоским экраном (относится только к ЭЛТ, поскольку ЖК и так все плоские). Сначала необходимо разобраться, а нужна ли плоскость? Когда вы смотрите на выпуклый монитор, то изображение сначала поступает на ваш глаз, затем оно передается в головной мозг. Так вот головному мозгу приходится представлять изображение плоским, так как курсор мыши перемещается по плоской поверхности. Также приходится подстраивать геометрию монитора, чтобы изображение было пропорциональным. Соответственно, при плоском кинескопе вашему мозгу не придется привыкать, а изображение будет иметь лучшую геометрию. Однако не стоит ориентироваться при покупке только на плоские мониторы. Некоторые их модели от малоизвестных производителей могут существенно проигрывать «выпуклым» моделям, но с именем.

Производители мониторов радуют нас не по дням, а по часам. На сей раз отличилась компания LG, выпустившая действительно первоклассный ЖК-дисплей L1510S. Если вы идете в ногу со временем, то вам просто необходимо прочитать обзор ЖК-мониторов в следующем номере, виновником которого является L1510S.

У всех мониторов есть свои параметры

Не стоит перегибать палку с разрешением экрана. У разных по величине мониторов существуют определенные стандарты, которых необходимо придерживаться.

15' – 800x600
17' – 1024x768
19' – 1280x1024
21' – 1600x1200

Естественно, такое распределение носит чисто условный характер. Однако нередко "тестеры-профессионалы" с пеной у рта доказывают, что тот или иной 17' монитор имеет рабочее разрешение 1280x1024. Ну что ж, я только могу посочувствовать тем людям, которые выбирают монитор, следуя таким советам. Естественно, работать при таком разрешении можно, но увидите ли вы мелкий шрифт при работе в некоторых приложениях или в Интернете? Заявленная производителем диагональ не всегда может оказаться правильной. Обычно крупные производители стараются не особенно заковывать кинескоп пластиковым корпусом. Но на малоизвестных производителей это не всегда распространяется. Например, монитор с диагональю 17' имеет видимую поверхность в среднем 15'-16'. Поэтому если вы увидите в магазине человека выбирающего монитор с линейкой, то не спешите звонить в психиатрическую больницу.

Эргономика. Как же без нее?

Мыши, клавиатуры, корпуса – все стало эргономичным. Мониторы – не исключение из этого списка. Если ваша комната выполнена в каком-то определенном стиле, то желательно чтобы и монитор не выделялся из интерьера. Благо теперь производители выпускают не только белые, но и синие, желтые и даже красные мониторы. Мониторы таких разнообразных расцветок выпускаются, как правило, для дома и ждать от них профессионального качества не стоит. По-настоящему «серьезные» модели имеют строгий аскетичный дизайн, дабы ничего не отвлекало человека от его работы.

Частота

Если на коробке монитора написано, что он может держать разрешение 1280x1024, при этом его диагональ составляет 15', то не рассчитывайте работать при такой частоте. В ЭЛТ электронный луч сканирует изображение на экране. Чем быстрее происходит сканирование, тем лучше дисплей, и тем, соответственно, выше частота обновления. То есть если частота обновления слишком маленькая, то ваши глаза будут замечать мерцание на экране и, соответственно, быстрее уставать. Если частота обновления слишком большая, то люминофор может не успевать полностью гаснуть, и тогда белый цвет может превратиться в серый. В идеальном случае ваш монитор должен работать при частоте 85 – 110 Гц.

Глюки, блики и прочее

Даже если ваш монитор находится далеко от окна, все равно позаботьтесь о мониторе с качественным антибликовым покрытием. Иногда производитель покрывает монитор еще и антистатическим покрытием. При покупке особенно обратите внимание на его долговечность. Благодаря излучению всевозможных волн и полей монитор притягивает к себе пыль. Со временем даже антистатическое покрытие загрязняется и его приходится протирать. Вот тогда и начинаются проблемы: жирные следы от пальцев невозможно ничем отмыть, а после протирки экрана влажной тряпкой остаются разводы. При этом производитель заявляет, что использование чистящих средств на аммиачной или спиртовой основе категорически запрещено. Так что почистить монитор тем, что осталось, вам не удастся. А если и удастся, то антибликовое покрытие останется у вас на тряпке.

Перед покупкой...

Вы основательно начитались прайсов, сравнили цены и выбрали подходящую компьютерную фирму.

1 Обязательно возьмите с собой дискету с программой Nokia Monitor

Компания «ДВМ », которая является официальным дистрибьютором Philips, проявила инициативу в деле продвижения нового интересного продукта. Речь идет о комплекте, в который входят беспроводные мышь и клавиатура. Эти стильные аксессуары сделаны по мотивам монитора 150X, заметно выделяющегося внешне среди остальных моделей ЖК-мониторов, выпускаемых Philips. Клавиатура комплекта KG3P10 (а именно так называется эта новинка) изначально выпускается без «кириллицы» на клавишах. Видимо, маркетологи Philips всерьез не рассматривали перспективу серьезных объемов продаж мониторов 150X и KG3P10 в странах СНГ. Компания «ДВМ» взяла на себя «русификацию» клавиатуры и предлагает на выходе полностью русифицированный продукт, который прекрасно подходит к любому монитору. А также позволяет избавиться от проводов, мешающих полноценно и с удовольствием проводить время за компьютером. В комплект KG3P10 входят:
- беспроводная мышь.
- стильная беспроводная клавиатура серо-стального цвета, на которой находятся дополнительные клавиши для запуска браузера и электронной почты, с удобной подставкой для рук и русскими буквами фирменного цвета Philips.
- устройство для приема сигналов от клавиатуры и мыши, подключаемое непосредственно к компьютеру.
- комплект драйверов для поддержки мультимедийных возможностей.

В следующем номере мы протестируем

Модель монитора	Видимая поверхность экрана	Шаг точки	Кинескоп	Антибликовое и антистатическое порытие	Максимальное разрешение	Стандарты безопасности
SyncMaster 753/755/757DFX	16'	0.25	DynaFlat	Smart III	1280x1024/1600x1200/1920x1440	TCO 99
SyncMaster 797NF	16'	0.25	Diamondtrom NF	Smart III	1920x1440	TCO 99
LG Flstron 775FT/774FT	16'/16,1'	0.24	LG Flatron	W-Aras	1280x1024	TCO 95
LG Flstron 795FT Plus	16'	0.24	LG Flatron	W-Aras	1600x1200	TCO 99
ViewSonic EF70	16'	0.25	PerfectFlat	ARAG	1280x1024	TCO 99
ViewSonic PF775	16'	0.25	PerfectFlat	ARAG	1600x1200	TCO 99
Sony G220	16'	0.24	FD Trinitron	Hi-Con	1600x1200	TCO 99
Sony E220	15,9'	0.24	FD Trinitron	Hi-Con	1280x1024	TCO 99

Test. Эту программу вы можете взять с нашего компакт-диска.
❷ Определитесь, для каких целей вам нужен монитор.

Если вы собираетесь покупать монитор для офиса

В офисных приложениях не требуется хорошая цветопередача, идеальная геометрия и большие разрешения. Главное в офисных задачах – это хорошая фокусировка. Она необходима для чтения мелкого теста. Если текст плохо читается, а изображение выглядит размытым – это не лучший монитор для офиса. Ваши глаза будут быстро уставать, и, как следствие, снизится работоспособность.

Если вы собираетесь покупать монитор для дома

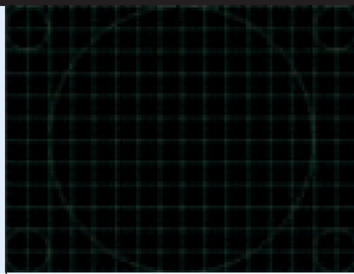
В домашних условиях не сильно важна фокусировка. Однако этот параметр становится критическим при путешествиях по Интернету или при работе с текстами. Основным требованием для дома становятся яркие краски, хорошая цветовая палитра. Многие производители специально делают в домашних моделях цвета более сочными. Когда на стенде в магазине стоят несколько мониторов, то выбором для дома становится монитор с насыщенной и яркой картинкой. Большие разрешения домашнему пользователю не особо нужны, так как для игр или для просмотра кинофильмов обычно хватает и стандартного для данной диагонали.

Nokia Monitor Test – азы

Эта программка существует с 1994 года и все еще остается самой лучшей в своем роде (эх, так бы операционные системы делали). Программа распространяется на бесплатной основе. Она позволяет оценить яркость, геометрию, сведение лучей, контрастность, фокусировку, разрешающую способность, цветопередачу и муар. После запуска программы перед вами предстает сетка, проверяющая общее качество изображения и экранное меню для более детальной настройки.

❶ Геометрия со школьной скамьи

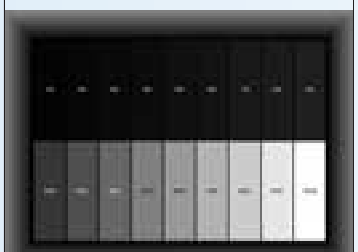
Вот где вам действительно понадобятся школьные знания. У прямоугольника



противоположные стороны равны и параллельны. Поскольку ваш экран имеет форму прямоугольника, то настройте изображение так, чтобы оно было параллельно боковым граням обхватывающего дисплей корпуса. Линии, изображенные на вашем мониторе, должны идти строго параллельно и ни в коем случае не пересекаться.

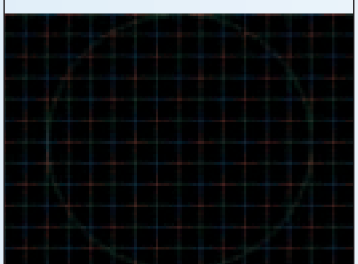
❷ Яркость и контрастность

Не стоит перебарщивать с этими параметрами. Если вы включите яркость на всю мощность, то вместо черного

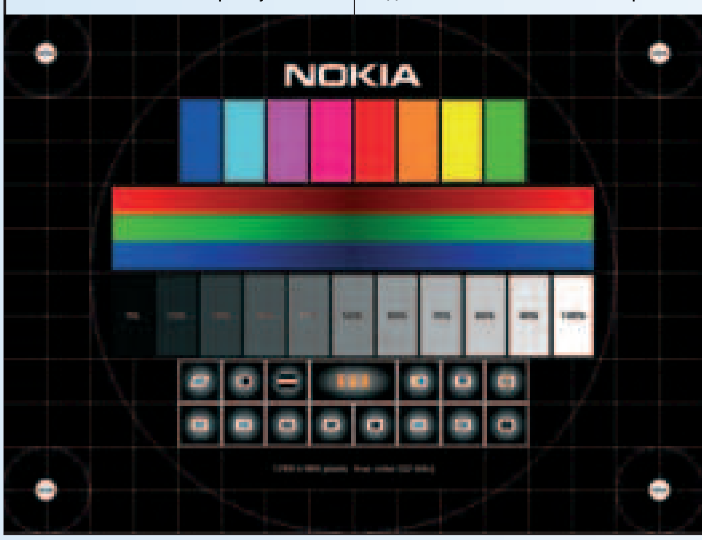


цвета увидите серый, а если установите ползунок вашего монитора слишком близко к нулю, то разные градации серого цвета сольются в одну черную полоску.

❸ Сведение лучей



Линии, состоящие из красных, зеленых и синих полосок не должны расходиться. Если они все-таки расхо-

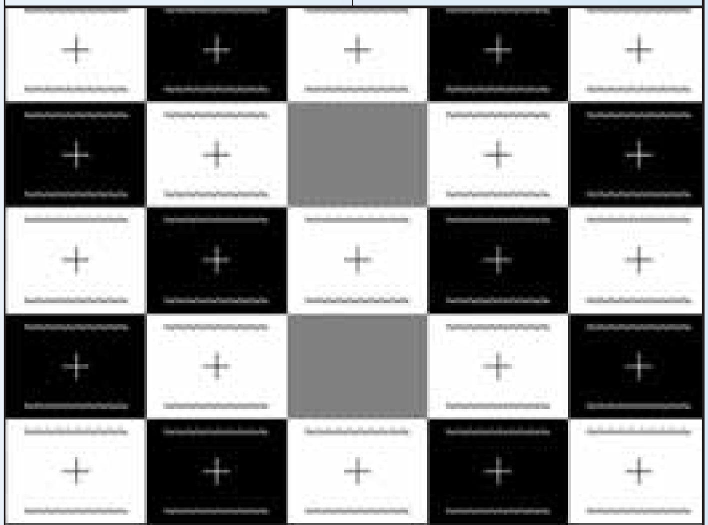


дятся, то попробуйте убрать их соответствующей регулировкой вашего монитора, если таковая имеется. Для достижения оптимального результата стоит внимательно присмотреться.

Особенно важна при длительной работе с текстами. Мелкие линии не должны сливаться в одну, а буквы должны легко читаться как по краям, так и в центре экрана.

4 Фокусировка

5 Муар



HI-TECH NEWS

ЧЕЛОВЕК-НЕВИДИМКА

Почему кусок стекла (а еще лучше алмаз), помещенный в воду, становится почти невидимым — но если то же стекло измельчить, оно становится непрозрачным белым порошком? Все дело в преломлении и отражении света. Ведь мы видим не объект, а отраженный от него свет. Естественно, если бы объект не отражал, не поглощал и не преломлял лучи света, мы бы его не видели. Как же этого добиться? Достаточно полупрозрачный предмет поместить в жидкость, коэффициент преломления которой равен коэффициенту преломления частиц, из которых состоит предмет. Лист бумаги на самом деле прозрачен, попробуйте его намочить водой — и он тут же станет пропускать свет! Оказывается, практически весь человек (включая ткани, кости и сухожилия) тоже состоит из бесцветного прозрачного "материала", а видим примерно по той же причине, по которой нам кажется непрозрачным толченое стекло. В августе 2000 года группе ученых из Техасского Университета в Остине (The University of Texas at Austin) удалось на 20 минут сделать почти невидимым

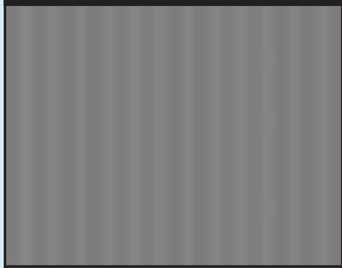




кусочек кожи хомяка. Для этого они ввели специальный препарат на основе глицерина, который на время как бы "вытеснил" и заменил собой воду в межклеточном пространстве, тем самым уравняв коэффициенты преломления компонентов живой ткани и жидкости. Сейчас в нескольких крупных институтах идут работы по созданию раствора, способного делать человека на время невидимым и не оказывающего столь разрушительного действия на клетки, как глицерин.



На фото видно, как со временем проявляется и исчезает подкожный рисунок.



Проявляется в виде волн, идущих по экрану монитора. Если эти волны присутствуют, попробуйте воспользоваться функцией подавления муара (если таковая имеется у вашего монитора).

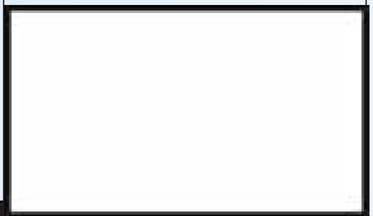
6 Равномерность



На черном фоне появляется белая полоса. У некачественных мониторов она выходит за пределы фона. Особенно заметен дефект при просмотре динамичных фильмов.

7 Реакция на цвета

С интервалом в одну секунду программа меняет цвета. Обратите внимание

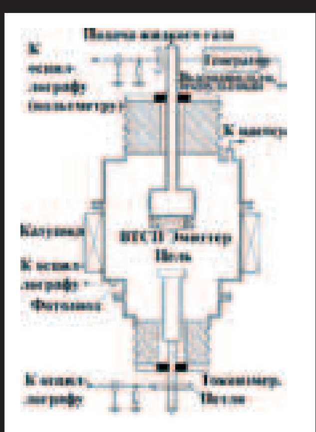


на то, чтобы смена цветов шла без изменения геометрии и мерцания.

Вот и все, что вы должны знать при выборе монитора. Главное в этом деле – не стесняться продавца. Помните, монитор вы покупаете на больший период времени, нежели системный блок.

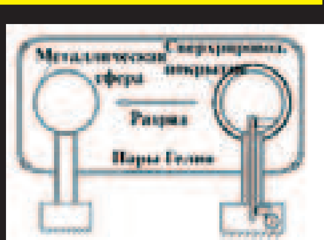
АНТИГРАВИТАЦИЯ

До сих пор ученые так и не пришли к единому выводу, что же такое гравитация. Однако это не мешает британской BAE Systems — бывшей Бритиш Аэроспейс (British Aerospace), а также американской NASA (программа "Прорыв в области физики движения") заниматься созданием систем антигравитации. Толчком послужили эксперименты

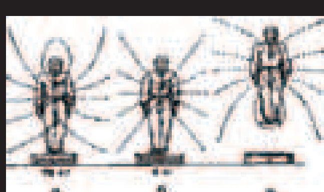


Генератор гравитационных импульсов.

русского физика Подклетнова, опубликованные в 1996 году. Он наблюдал аномальную двухпроцентную потерю веса любого предмета, размещенного над быстро вращающимся (5000 об/мин) диском из высокотемпературной сверхпроводящей керамики. При этом диск диаметром 30 см охлаждался с помощью жидкого гелия и раскручивался электромагнитами. Потеря веса фиксировалась даже на втором этаже над установкой, а ртутный барометр показывал уменьшение атмо-



сферного давления на 4 мм. Надо заметить, что многими физиками данные эксперименты были осмеяны, хотя, с другой стороны, также поступали сведения об успешных их повторениях английскими и канадскими учеными. В 2001 году Подклетнов заявил о создании установки, которая не экранирует, а отражает гравитацию с помощью т. н. управляемого гравитационного импульса, способного оказывать ударное воздействие на предметы, находящиеся на расстоянии в десятки и сотни километров. В ходе эксперимента удалось со 150 метров влиять на колебания маятников из различных материалов, включая металл, стекло, резину и пластмассу.



Хочется отметить, что идет речь о принципиально новых силах, не имеющих ничего общего с "показательными" левитациями над сверхпроводящей площадкой (основанными на вытеснении магнитного поля — эффекте Мейснера, такую технику использует известный иллюзионист Копперфильд).

КОДЫ

Коды PC

DUNGEON SIEGE

Во время игры нажмите [Enter]. Для активации необходимого чита перед кодом должен стоять знак "+". Знак "-" перед кодом отключает его действие.
+checksinthemail — получить 999999 единиц золота
+shootall — убить всех
+version — посмотреть текущую версию игры
+mouse — включить поддержку мыши
+zool — неуязвимость
+drdeath — максимальный урон
+movie — записать демонстрационный видеоролик
+loefervision — убрать туман войны
+xrayvision — отключить текстуры
+faertehbadgar — получить полный набор оружия, брони, предметов
+potionaholic — получить 3 зелья Super Health и 3 зелья Super Mana
+resizelabels — увеличить надписи над персонажами.
Убрать дополнительные графические эффекты: во время игры нажмите [Enter] и введите **-gui**.

FREEDOM FORCE

Найдите в директории игры файл **init.py**, откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте следующие строки:
import ff
ff.CON_ENABLE=1
Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный вам код, соблюдая строчные и заглавные буквы:
god() — неуязвимость для всей партии
peace() — враги не двигаются
Mission_Win() — выиграть текущую миссию
DEBUG_ALLPOWERS=1 — получить доступ ко всем Силам персонажей в текущей миссии.
В некоторых версиях игры требуется ставить **ff.** перед кодами, например, **ff.god()** или **ff.Mission_Win()**.

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA (демо-версия)

Найдите в директории игры файл **autoexec.cfg**, откройте его в Блокноте и измените следующие параметры:
Режим Бога:
Измените запись "**PlayerTakeDamage 1**" на "**PlayerTakeDamage 0**".
Получить возможность проходить сквозь стены:
Измените запись "**PlayerClip 0**" на "**PlayerClip 1**".
Неуязвимые враги:
Измените запись "**AITakeDamage 1**" на "**AITakeDamage 0**".

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный вам код:
extras fnkqrrm — активировать дополнительные читы
fps — показать количество кадров в секунду
game_info — получить информацию о текущей игре

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Поставьте игру на паузу, на экране опций зайдите в меню читов и введите один из нижеприведенных кодов, соблюдая строчные и заглавные буквы:
backdoor — активирует все читы
roadtrip — получить доступ ко всем уровням
YOHOMIES — получить доступ ко всем персонажам (за исключением **Doom Guy**)
WeEatDirt — получить доступ ко всем созданным скейтерам
GiveMeSomeWood — получить доступ ко всем скейтбордам
Peepshow — получить доступ ко всем видеороликам (за исключением **Gearbox Tribute**)
idkfa — получить доступ к скейтеру **Doom Guy** и видеоролику **Gearbox Tribute**

TRAINS AND TRUCKS TYCOON

Чтобы получить доступ к необходимому вам уровню, найдите в директории игры файл **ttt.ini**, откройте его в Блокноте и добавьте следующие строки:
[camp]
stat=<код уровня>
Коды уровней:
Уровень 2 — **The**
Уровень 3 — **Sun**
Уровень 4 — **Is**
Уровень 5 — **Shining**
Уровень 6 — **So**
Уровень 7 — **Bright**

GHOST RECON: DESERT SIEGE

Вызовите консоль нажатием клавиши [Enter] на дополнительной клавиатуре и введите один из нижеприведенных кодов. Нажмите [Esc], чтобы закрыть консоль.
superman — режим Бога
shadow — стать невидимым
cisco — выполнить задания
refill — получить все предметы в inventory
chickenrun — получить Chicken grenades
squirrelkite — получить Squirrel launcher
quit — выйти из игры
run — быстрое передвижение
autowin — выиграть текущую миссию
autolose — проиграть текущую миссию
teleport — телепортация
mark — поставить на карте метку для телепортации
mark2 — поставить на карте вторую метку для телепортации
spawn — телепортироваться в точку
extremepaintball — режим Paintball
loc — получить информацию о текущем местоположении
names — показать названия объектов
setgama <0.0-1.0> — установить гамму (по умолчанию 0.5)
showtextureprops — показать свойства текстур объектов
god — самоубийство
rock — захватить вражеские базы
teamsuperman — режим Бога для всей команды
teamshadow — невидимость для всей команды
toggleai — включить/отключить AI
toggleshowframerate — отобразить на экране количество кадров в секунду
ammo — неограниченный боекомплект
unlockheros — получить доступ к дополнительным персонажам
Коды, действие которых неизвестно (через ";"): **aiinfo; airoe; badtree; cover; dist; eviltwin; findcover; gogetem; hideframecounter; hidegamecounters; hideplayerposition; hiderendercounters; journalplaystart; journalplaystop; journalrecordstart; journalrecordstop; loadgame; range; report; reticule; savegame; showframecounter; showgamecounters; showplayerposition; showrendercounters; testpath; toggleshowscenestats; toggleusetreeinterleave.**

NIGHTSTONE

Во время игры нажмите [F1], чтобы вызвать консоль, введите нужный вам код, затем, удерживая [F4], нажмите [Enter]. Нажмите снова [F1], чтобы убрать консоль с экрана.
vamonos — перейти на следующий уровень
mrfurioso — неуязвимость
item <1-152> — получить необходимый предмет
vida — восполнить энергию
Full Magic — восполнить запас маны

Коды PS2

TEKKEN 4

Играть за Eddy Gordo:
Пройдите игру в режиме **Story** за **Christie Monteiro**, затем на экране выбора персонажа укажите на **Christie** и нажмите (△).
Играть за Miharu:
Пройдите игру в режиме **Story** за **Ling Xiaoyu**, затем на экране выбора персонажа укажите на **Ling Xiaoyu** и нажмите (○).
Школьный костюм для Ling Xiaoyu:
Пройдите игру в режиме **Story** за **Ling Xiaoyu**, затем на экране выбора персонажа укажите на **Ling Xiaoyu** и нажмите (△).
Играть за Panda:
На экране выбора персонажа укажите на **Kuma** и нажмите (△) или (○).
Играть за Violet:
На экране выбора персонажа укажите на **Lee** и нажмите (○).
Получить доступ к уровню Dojo:
Пройдите игру в режиме **Tekken Force**.
Получить доступ к опции Theater:
Пройдите игру в режиме **Story**.

FATAL FRAME

Бонусы:
Пройдите игру, и вы получите доступ к новым опциям (**Battle Mode**, **Ghost List**, **Sound Test** и **Special Function**), а также дополнительным костюмам.
Режим сложности Nightmare:
Пройдите игру в режиме **Battle Mode**.
Альтернативная концовка:

Пройдите игру на уровне сложности **Nightmare**.
Выбор эпизода:
Пройдите игру на уровне сложности **Nightmare**, тогда в режиме **Story** появится новая опция **Chapter**.

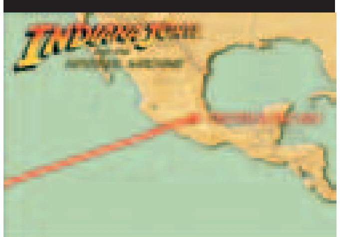
EASTER EGGS

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE (PC)

Инди был здесь
Обратите внимание, что в **inventory** имеется кусочек мела, которым можно делать различные пометки на стенах в случае, если вы где-то заблудились. Самыми любопытными рисунками являются логотип **Lucas Arts**, забавный автопортрет Инди, изображения небезызвестного **R2D2** и персонажа из игры **Sam & Max**, различные намеки на трилогию **Indiana Jones** (как пример, чаша Грааль), совсем не скромная надпись **Indy Rules** и много всего прочего.



Город Мертвых
Внимательно осмотрите карту, которая появляется при загрузке уровня **Theotihuacan**. Прямо под красной надписью находится **El Marrow**. Этот вымышленный Город Мертвых должен быть знаком вам по игре **Grim Fandango** от все той же **Lucas Arts**.



Хочу стать пиратом
Во время игры нажмите клавишу F10 и наберите фразу **makemeapirate**. Вы не верите своим глазам? Индиана Джонс превратился в Гайбраша Трипвуда, главного героя серии **Monkey Island**. В связи с этим существует еще один прикол — достаньте ракетницу и пальните. Вместо снаряда вылетит куриная тушка, не уступающая по убойной силе.



Близкие контакты
Купите секретную карту за 2500 золотых, чтобы получить доступ к бонусному уровню **Return to Peru**. Ваша цель — башня с застрявшим внутри огромным валуном. После того, как вы кнутом поможете булыжнику сорваться с места, проделайте обратный путь до верхнего уровня башни. То есть вам заново придется преодолеть яму, кишащую змеями, и взобраться по отвесной стене. Добравшись до того места, где ранее находился камень, прыгните в открывшийся проход и вы окажетесь в коридоре с дверью и пятью кнопками. Вам необходимо проиграть мелодию, для чего нажмите на кнопки в следующей последовательности: 4, 5, 3, 1 и 2. Откроется дверь, которая ведет в комнату, созданную под впечатлением от кинофильма 1977 года **Close Encounter of the Third Kind**. Выглянув в окно, вы увидите парящий в небе НЛО.

Welcome to Monkey Island
На уровне **Aetherium** находится один из самых труднодоступных секретов, придуманных за всю историю игростроения. В самом начале этапа плывите вперед и спрыгните на выступ. Аккуратно развернитесь и нырните в очередной бассейн из непонятной жидкости. Прямо перед вами расположен тоннель с синими полосками, следовать в который пока еще рано. Повернитесь направо и плывите к очередному выступу. Преодолев тоннель с зелеными полосками, вы окажетесь в комнате с **Tool from Beyond**. Возьмите ценный артефакт и вернитесь в самое начало уровня. Теперь вы можете посетить комнаты, в которые ведут проходы с оранжевой и фиолетовой полосками, находящиеся неподалеку. После этого вернитесь к тоннелю с синими полосками, проплывите до защитного барьера и воспользуйтесь найденным ранее **Tool from Beyond**.



Плывите дальше, и вскоре вы окажетесь в большом помещении, под потолком которого в воздухе болтается несчастная София. В центре зала находится дыра, через которую видно комнату, где вы ранее брали **Tool from Beyond**. Спрыгните с разбегу вниз, чтобы оказаться на одном из выступов. Проделав путь к началу уровня, плывите в тоннель с оранжевыми полосками. В конце вы увидите небольшой проход, который приведет вас в секретную комнату, созданную по мотивам серии игр **Monkey Island**.





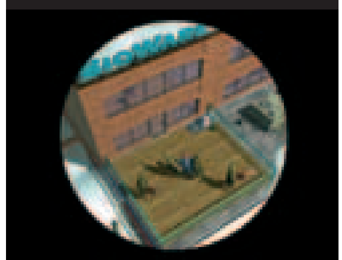
MDK 2 (PC)

Куда смотрит телескоп?
Загрузите пятый уровень, для чего нажмите клавишу ~ (тильда) и затем в консоли введите **mdkNewGame(5,11)**. Теперь придется пройти несколько напичканных врагами помещений и после этого разбить ряд решеток, чтобы спуститься вниз в зал с телескопом.

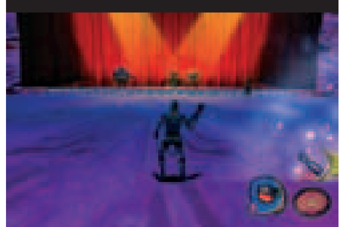


Выстрелите в окуляр и телескоп развернется. Теперь заберитесь на решетку и подпрыгните к окуляру. Один из разработчиков в объятиях своих друзей?

Героев надо знать в лицо



Для начала необходимо загрузить четвертый уровень, для чего нажмите клавишу ~ (тильда), а затем введите **mdkNewGame(4,12)** в консоли. Пройдите ряд достаточно сложных комнат и в конце концов вы доберетесь до театра.
Знайте, вы уже близко. После танцев на

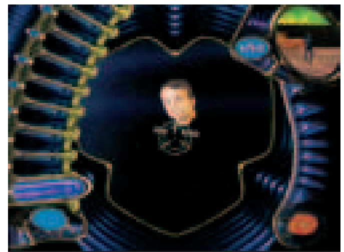


сцене необходимо выйти на свежий воздух и уничтожить все три инкубатора, а также расчистить всю территорию от назойливых врагов.
Теперь переключитесь в режим снайперки и обратите свой взор (с почти максимальным увеличением) к небу. Дело в том, что среди

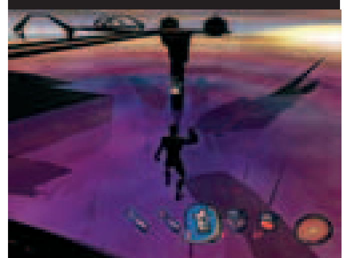


пылающих звезд запрятались фотографии разработчиков с забавными подписями.

Неприступная крепость
Найти этот секрет своими собственными усилиями невозможно. Да и добраться до него, зная, что нужно делать, — одно сплошное садомазохистское удовольствие.



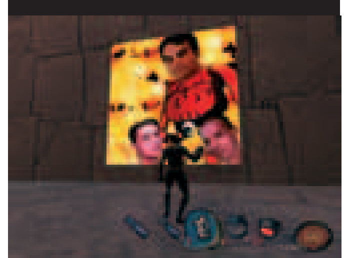
Сперва необходимо загрузить седьмой уровень, для чего нажмите клавишу ~ (тильда), а затем введите в консоли **mdkNewGame(7,11)**. Прямо перед сражением с боссом, как только вы выйдите из здания, хорошенько осмотритесь по сторонам. Вокруг вас пронизывают небо несколько построек, на самой массивной из которых находятся различные припасы. Летите к ним. Поднимитесь на высшую точку платформы и держите путь обратно, только теперь на второй этаж постройки, с которой вы начали. Подойдите к правому краю и стреляйте прямо в никуда. При небольшой доле удачи вы заметите, что ваши патроны сталкиваются с невидимой поверхностью. Расправьте парашют и летите на найденную



платформу. Все это время не переставайте стрелять, чтобы не сбиться с пути.
Теперь держите путь по невидимому петляющему мостику, определяя дорогу стрельбой под ноги. Таким образом вы дойдете до желтого квадрата. Раскройте парашют, и теплый воздух поднесет вас до наивысшей точки. Вновь палите вокруг себя, пока не



обнаружите твердую невидимую поверхность. Второй найденный мостик приведет вас к висящему в воздухе замку.
Это и есть цель нашего нелегкого путешествия. В замок проникнуть нельзя, но зато на одной из его сторон висит забавная



то на одной из его сторон висит забавная картинка.

Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru

Jedi Knight II: Jedi Outcast

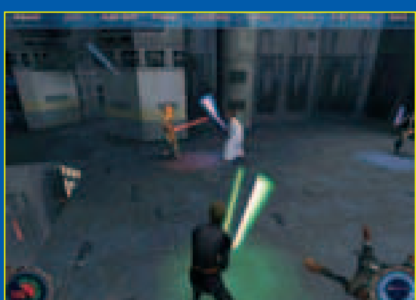
ГДЕ ВАШ LIGHTSABER, СЭР?

Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru

Привет, друзья! В SW номере рубрика Fandom обязана быть вся из себя звездная. Я не против, но это надо же... как раз тогда, когда подошла моя очередь засветится в рубрике. Вот так повезло... Сколько на свете приятных вещиц, а мне придется рассказывать про «потрясшую тебя игру по SW" ((с) главред). Все игры по SW для меня — вторичный продукт. Без близкого знакомства с сагой они не представляют для игроков ни малейшего интереса. Если вы не можете отличить Star Destroyer от Death Star и не знаете, как выглядит Корускант, то чем вы будете восхищаться? Геймплеем? Хе...

Свой рассказ я хотел посвятить милейшей Yoda Stories. Все по честному – самая долгоживущая игра с логотипом SW на моем вин-





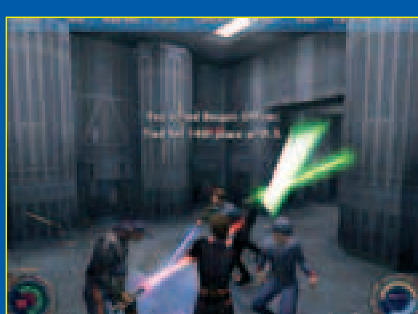
честере. Открывающаяся в небольшом виндовом окне, слегка напоминающая SNES-RPG с карликовыми героями, она явно выделялась на фоне своих пафосных сородичей. Yoda Stories даже появилась в плане этого номера. Но за ночь перед сдачей материала я понял, что иду против истины. С недавних пор в моей жизни появилась еще одна игра под «звездным» логотипом, от которой я не могу оторваться – Jedi knight II: Outcast. «Господин Перестукин, вы забываетесь!» – не выдержит читатель, видевший мое ревью JDII в этом номере. Объясняюсь. Сингл действительно невыразителен. И скучно, и местами грустно. Но Йода меня раздери, каков мультиплеер! Не в смысле с живыми игроками. Не-е-ет, с ботами, перед сном, со включенным пунктом lightsabers only. Соль игры. Сингл не нужен. Да и зачем надрываться, доходить до сюжетных поединков на мечах, когда вот они! Добавляем ботов, сколько выдержит комп, не забываем отключить на фиг оружие и предаемся исключительному удовольствию.

При появлении на уровне, куда не кинешь взгляд, везде зеленые, синие, красные, желтые всполохи мечей. В голове звучат слова: «Приз получают создатели JDII за бесценный вклад в реализацию поединков на



lightsabers». Дух всеобщей потасовки захватывает моментально. С улюлюканьем бывало сиганешь в гущу сражений и давай мечом узоры выделывать. Зажата кнопка мыши — остальное выдавливаем стрелками на клаве. Зу-у-у-ум, зу-у-у-у-ум!

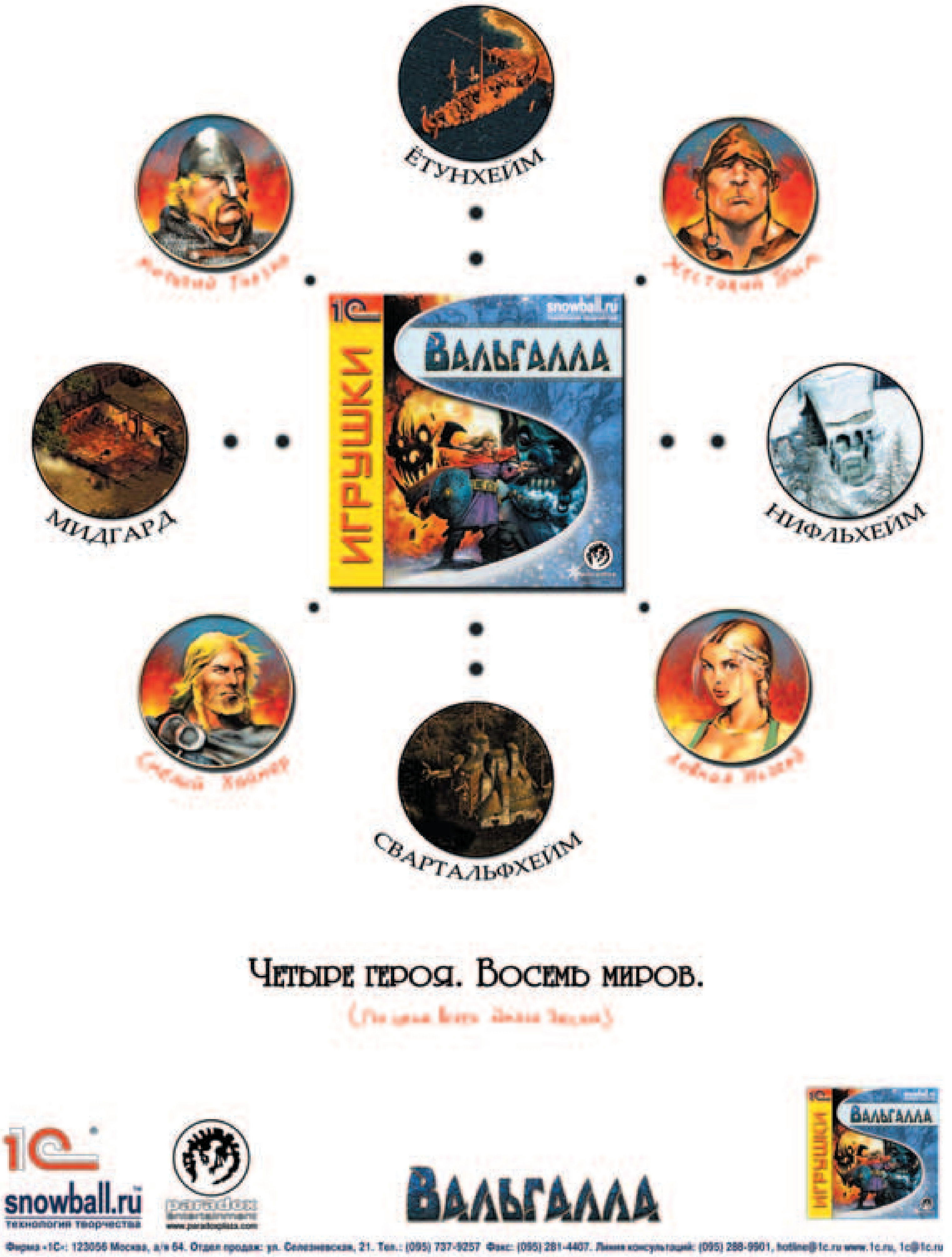
Осознание ценности светового клинка пришло не сразу. Поначалу я играл недостойно и, можно сказать, «читерил». Брал пушку по-



надежней и при виде бегущего ко мне джедая, размахивающего лазерной шашкой, бил ему в лоб издалека. Если лучи бластера он, на худой конец, отразит мечом, то выстрел ракетницы не по зубам даже Скайуокеру. Поначалу веселило, потом захотелось более острых ощущений. Счастье явилось в виде функции lightsaber only. Для искушенных. Теперь это одно из моих наилюбимейших аддиктивнейших развлечений, доступных в дом. условиях. Типичная ситуация: «Вить, сходи в магазин» — «Ага, уже иду… – ну гады, держитесь!». Или «Тебя девушка к телефону» — «Я занят, я работаю! — на куски, черти!».

А главное, все идет в бешеном ритме, отсиживаться не получается, да и нет желания. Рубить, рубить! Зу-у-у-ум! Двое противников впереди или трое — плевать. Кавабанга! А режим Dual, не чудо ли? Смотреть на сражающихся не менее интереснее, чем, дождавшись своей очереди, показывать свое мастерство на арене. Dual подходит для тренировки, как нельзя кстати. Я вышел оттуда помятый, но быва-а-а-алый. Изучив все джедайские хитрости в парных поединках, в любимом режиме free for all уровень сложности перестал меня устраивать: initiate, потом padawan, затем jedi, и наконец jedi master…

В командных играх компьютер, конечно, не помощник и не соперник. На то есть клубы! Где-нибудь должен же быть JDII. Устрою инспекцию с последующим загулом. Может, встретимся? Береги голову, young jedi!


ЁТУНХЕЙМ
МИДГАРД
НИФЛЬХЕЙМ
СВАРТАЛЬФХЕЙМ
1С
ИГРУШКИ
snowball.ru
ВАЛЬГАЛЛА
Четыре героя. Восемь миров.
snowball.ru
технология творчества
paradox entertainment
www.paradoxplaza.com
ВАЛЬГАЛЛА
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru



АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА
АДРЕС ОНЛАЙН-ВЕРСИИ: HTTP://WWW.COOPER.OTAKU.RU

ВЫПУСК 03

Мусор? Раритет!!

НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ

...Жуткое зрелище - Марк Хэмилл с тоннами косметики на лице...

Сегодня речь пойдет о памятнике беспредельному, кристально-чистому, дистиллированному идиотизму, коим являлось американское телевидение семидесятых годов прошлого века. Монумент сей носит гордое название Star Wars Holiday Special и был воздвигнут (точнее, спущен на волны эфира канала CBS) 17-го ноября 1978 года - на радость потомкам. Современные археологи смогли восстановить его облик лишь частично (анимационная составляющая выложена на диск к этому номеру "СИ"), и за неимением документального видеоматериала, описания артефакта на протяжении многих лет передаются из уст в уста.

Дабы разнообразить неприхотливые сюжетные коллизии, на протяжении всей программы Чубаккин отпрыск, омерзительный прото-эвок Лампи тыкает в кнопки телевизора и смотрит развлекательные номера, записи которых явно завезены на Кашуук имперцами с целью удаленного лоботомирования населения. Например, юмористическое шоу "Пациенты нашей палаты изображают будни портовой кантины" (среди исполнителей замечена гигантская крыса), снабженные эпилептическими спецэффектами квазимузыкальные номера группы Jefferson Starship и кулинарный беспредел какой-то четырехрукой дамочки в чепчике, годкореллианского контрабандиста - взгляните, какая у него катастрофа с лицом на картинках. Надо сказать, что этот самый мультик - дебютное появление на экране наемника Бобы Фетта, впоследствии объявившегося в пятом и шестом эпизодах классической кинотрилогии, и с этой точки зрения происходящее весьма познавательно. Как архивный документ. Желающие приобщиться к раритетной записи, как уже было сказано, найдут мультфильм на диске к этому журналу.

Воссоединившись в финале, герои наконец выключают электронный дебилоскоп, Хана Соло поражает острый приступ ксенофилии (он бросается крайне двусмысленно обниматься со всеми вуки, находящимся в зоне видимости - включая тошнотворную развалину Итчи), а когда начинает казаться, что хуже уже не бывает, Лея разражается бодрым вокальным номером, служащим достойным завершением всего этого мегабалагана.



Действие программы происходит во время празднования Дня Жизни, знаменательной даты для каждого вуки. Не обошла традиция и семью Чубакки, состоящую из его жены Маллы (которую играет некий Мики Мортон... хм), сыночка Лампи и трагически уродливого дедушки Итчи. Отец семейства в это время улепетывает вместе с Ханом Соло от очередного имперского патруля, надеясь успеть домой до конца праздника. Заподозрив неладное, его волосатые родичи вызванивают по видеофону разных героев "Эпизода IV", включая принцессу Лею и трансвестита Люка Скайуокера (жуткое зрелище - Марк Хэмилл с тоннами косметики на лице. Наверняка это сделано, чтобы скрыть следы недавней автомобильной аварии). В домишке вуки учиняют обыск штурмовики, потом появляется сам Чубакка в обнимку с Соло, и вся растаманская компашка дружно празднует День Жизни.

ной на роль престарелой спутницы Горо из Mortal Kombat. Неудивительно, что зомбированная цивилизация вуки деградирует столь стремительно.

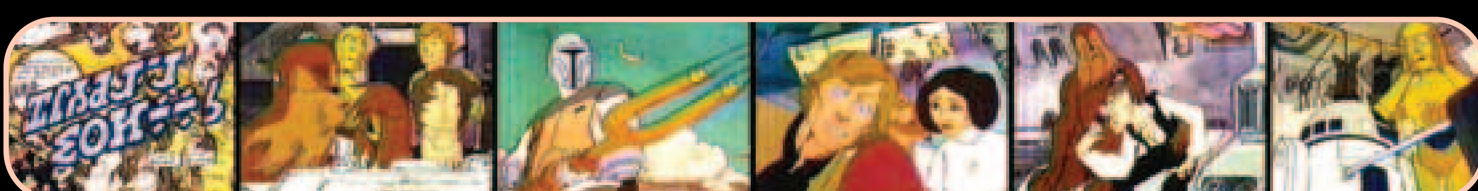
Хит сезона на психоделическом телеканале - мультсериал про тех, кто этот канал смотрит. Стайка мохнатых половичков ничуть не удивляется, наблюдая у себя на экране анимационные похождения папы-Чубакки, Люка, Леи и Соло. Какая уж тут "Матрица"... Особый фикус в том, что десятиминутный мультик нарисован в духе советской "Тайны третьей планеты" (начальный титр на тарабарском языке удивительным образом напоминает русское "Звездные войны"), и я с 90-процентной уверенностью берусь утверждать, что делали его не в США. Такие дизайны персонажей могли выдумать только восточноевропейские аниматоры, помутившиеся от голода рассудком. Харрисон Форд вообще имеет полное право подать в суд за оскорбление чести, достоинства и гордого имени

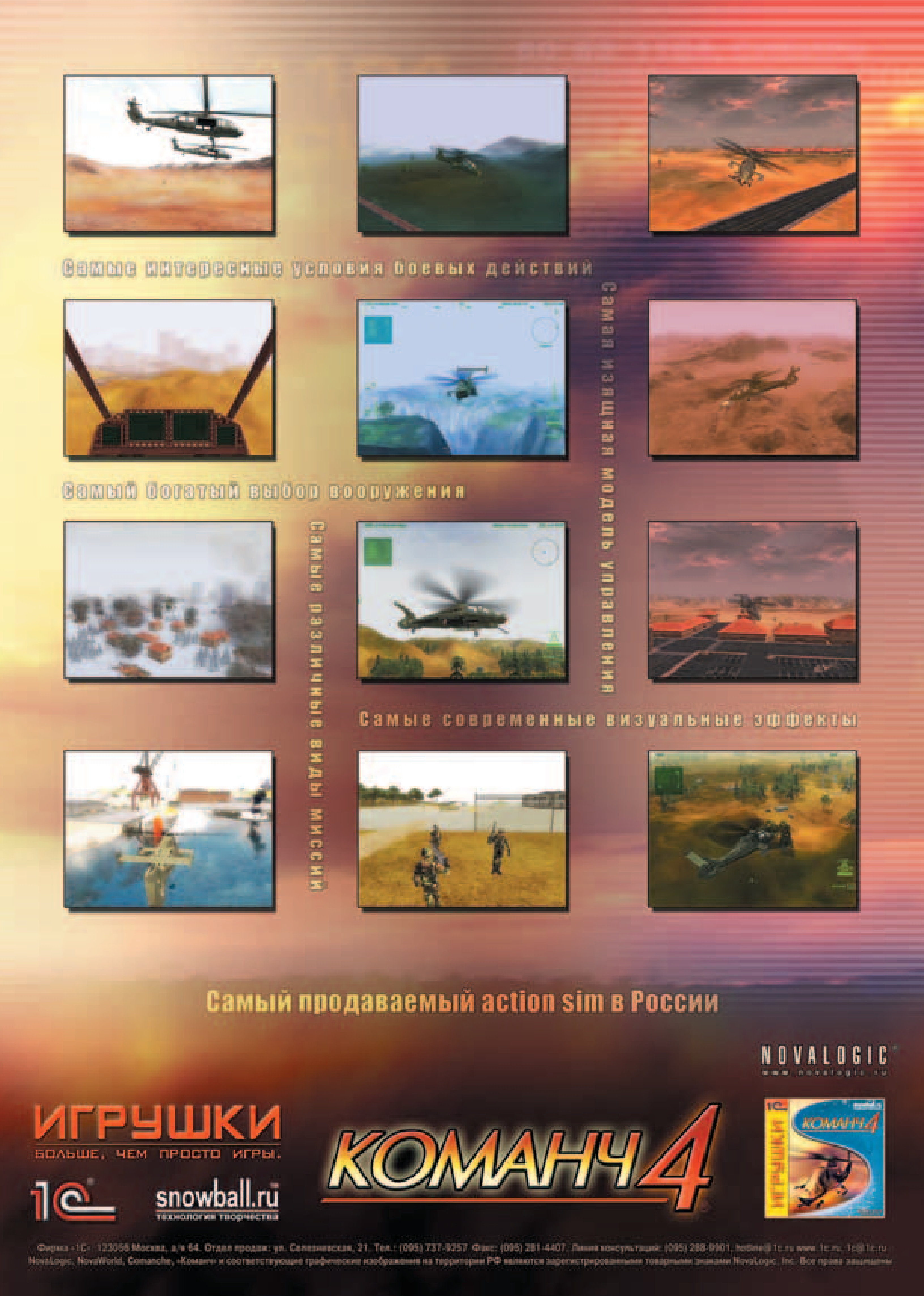
Star Wars Holiday Special - уникальная, прямо-таки музейная иллюстрация того, что у настоящей, хорошо культивированной глупости не может быть границ - особенно когда она помножена на беспомощный сценарий и доведенный до абсурда конъюнктурный подход. Редкий экземпляр высококачественного трэша по "Звездным войнам", о котором в LucasArts предпочитают не вспоминать: недаром в финальных титрах передачи нет ни малейшего упоминания Джорджа Лукаса. (^_^)



ПИШИТЕ ПИСЬМА: VALKORN@GAMELAND.RU

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





Самые интересные условия боевых действий
Самая изящная модель управления
Самый богатый выбор вооружения
Самые различные виды миссии
Самые современные визуальные эффекты
Самый продаваемый action sim в России
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
КОМАНЧ 4
snowball.ru
технология творчества
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Comanche, «Команч» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены



Мария Рейенталь
nanami@hexer.ru

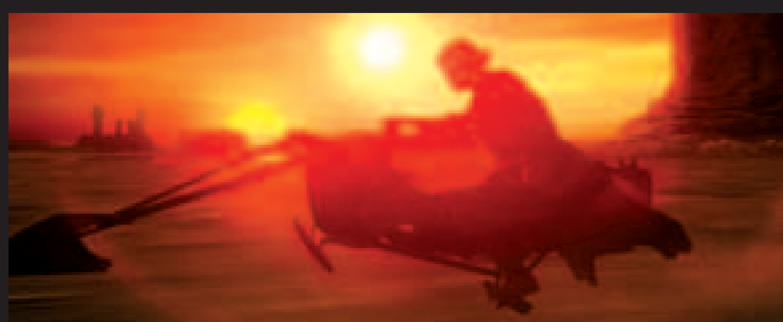
«Звездные войны, Эпизод II: Атака клонов»

Уже давно утихли бурные споры вокруг первого фильма из серии приквелов "Звездных войн" - "Эпизод I: Призрачная угроза". Выпущенный на экраны в 1999 году, он развеял опасения многих знатоков и ценителей сериала, не веривших в успех картины, и стал хорошим подтверждением того, что Джордж Лукас умеет не ударить в грязь лицом, когда дело касается культовой для нескольких поколений вещи. Даже сомнительной приятности сюрприз в виде вислоухого кривляющегося Джа Джа Бинкса не смог ослабить интерес к "Призрачной угрозе", равно как и к последующим фильмам новой трилогии.

И вот после почти трехлетнего затишья на экраны выходит "Атака клонов", второй фильм новой саги. Рождение его не обошлось без слухов, которые начали распространяться еще до выхода в прокат "Эпизода I". Лукас и его команда прилагали все силы для того, чтобы удержать под замком не только сценарий, но и сюжет "Атаки клонов", что не могло не подлить масла в огонь. То в режиссеры второго приквела прочили Стивена Спилберга (это несмотря на заявление Лукаса о том, что он не откажется от работы над любимым детищем), то в качестве исполнителя главной роли, повзрослевшего юного дарования Анакина, называли Леонардо ДиКаприо, который как раз был обласкан славой и любовью поклонниц после успеха "Титаника". Усиливали волнения как добытые фэнами наброски вариантов грима взрослого Анакина, чьи черты подозрительно напоминали ДиКаприо, так и комментарии самого актера, который сообщил в одном из интервью, что Лукас обсуждал с ним возможность занять его в роли Анакина.

Что не вызывало сомнений, так это кому будет отдана роль Амидалы. Натали Портман еще в 1999 году подписала контракт на второй и третий приквелы. Призрак же ДиКаприо перестал маячить в списке возможных претендентов на роль повзрослевшего Анакина после того, как ее получил довольно популярный в Канаде телевизионный актер Хайден Кристенсен (не раз примерявший на себя амплуа юных преступников), и богатый опыт воплощения на кино- и телеэкране образов разнообразных отщепенцев наверняка оказался для него нелишним в "Атаке клонов". Ведь ему пришлось сыграть не только Светлую, но и Темную стороны будущего Дарта Вейдера.

Печально зарекомендовавший себя Джа Джа Бинкс снова осчастливил своей вислоухой головой киноэкран, правда, создатели фильма резко сократили норму Бинксовых кривляний.



Такое впечатление, что Татуин - центр вселенной!

Что же касается остальных действующих лиц, судьба многих из них была предопределена контрактами с актерами так же, как и в случае с Портман. Заранее было известно, что ненадолго появившийся на экране в "Призрачной Угрозе" Мейс Винду, член Совета джедаев (Сэмюэль Л. Джексон), станет одним из главных персонажей будущего фильма. Перекочевали в "Эпизод II" и Оби-Ван Кеноби (Юан МакГрегор) с Верховным Канцлером Палпатином (Ян МакДермид), которых искусно состарили с помощью грима. И, разумеется, не обошлось без старожилов сериала, Энтони Дэниельса, играющего робота C3PO, и Фрэнка Оза - бессменного голоса Йоды. Лилипута Кенни Бейкера, ис-

полнявшего роль R2D2, чуть было не вычеркнули из актерского состава - на новом техническом уровне съемок необходимость в человеке в костюме R2D2 отпала, но фэны протестовали бурно и Лукас в конце концов сдался, подписав с Бейкером контракт и на следующие фильмы.

Печально зарекомендовавший себя Джа Джа Бинкс снова осчастливил своей вислоухой головой киноэкран, правда, создатели фильма резко сократили норму Бинксовых кривляний на метр пленки - он ведь теперь не какой-нибудь обыкновенный гунган, а Сенатор, полномочный представитель всего гунганского народа.

сера в конце концов остановился на ученике, по возрасту превосходящем своего учителя. Очевидно, Лукас посчитал, что сделать главным прихвостнем зла героя, кажущегося достойным и мудрым, будет наиболее элегантным решением проблемы. Тем более, что на роль новоиспеченного Дарта Тирануса, известного также под светским именем графа Дуку, Лукас пригласил Кристофера Ли, сыгравшего Сарумана в недавно прогремевшем на весь мир "Властелине Колец".

Отдельно следует рассказать о самом процессе съемки. Впервые в истории Лукас решился на масштабный эксперимент и пол-

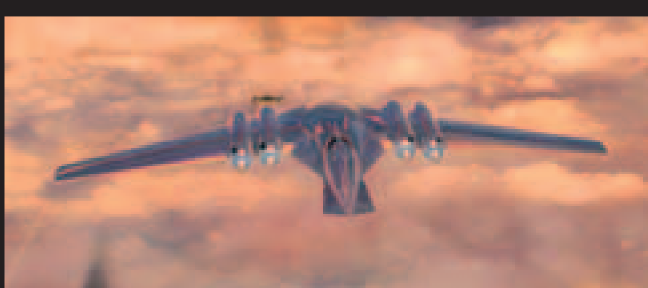


Армия клонов - будущая мощь Империи.

Долгое время общественность будоражил вопрос о том, кто же будет противостоять Анакину и его спутникам. Одному Палпатину вступать с ними в открытую борьбу было как-то несолидно, а его предыдущий ученик Дарт Мол был разрублен пополам в "Призрачной угрозе". Обсуждались многие варианты, в том числе и возможность появления на экране девушки-темного джедая (что было бы если не совсем оригинально, то по крайней мере довольно свежо), но выбор режис-

ностью отказался от съемок на пленку. Ведь подавляющее большинство кадров нового фильма должны были содержать те или иные спецэффекты, а, следовательно, важно было обеспечить плавные незаметные переходы от компьютерных образов к съемкам актеров. Наилучшим образом эту проблему могли ре-

Опять новые модели летательных аппаратов! Где же Tie-Fighter?



шить цифровые камеры, сразу дающие “оцифрованную” картинку. К тому же цифровое изображение имеет ряд преимуществ по сравнению с обычной пленкой: оно не подвержено механическому старению, не пачкается и проблем с его копированием не возникает. Применение новых камер позволило уделить больше времени окончательной “полировке” спецэффектов - как видео-, так и звуковых. Последние были тем более важны, что новый фильм, как и “Призрачная угроза”, микшировался в технологии Dolby EX 6.1. По традиции, музыку к “Атаке клонов” написал Джон Уильямс, чьи величественные оркестровки во многом способствовали созданию неповторимой атмосферы первых “Звездных войн” – специально для второго эпизода он сочинил романтическую тему Across the Stars. В работе над сценарием, который неоднократно переписывался и дорабатывался, принял участие Джонатан Хейлс, в чьем послужном списке значится сценарий к телесериалу “Приключения юного Индианы Джонса”.

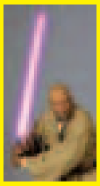


Смотреть это на домашнем видео - преступление.

По традиции, музыку к "Атаке клонов" написал Джон Уильямс, чьи величественные оркестровки во многом способствовали созданию неповторимой атмосферы первых "Звездных войн".

Но откуда же, собственно говоря, взялось название фильма и кого в нем (и зачем) собрались клонировать? Идея Лукаса заключалась в том, что Палпатин и граф Дуку разыгрывают интересную стратегическую комбинацию для усиления личной власти канцлера. Граф Дуку искусственным образом, оторвав от Республики несколько сотен звездных систем и создав из них самостоятельное государство, дал возможность учителю создать могучую армию якобы в целях защиты Республики от угрозы извне и сохранения ее целостности. Секрет производства дроидов-солдат находится в руках “врагов” (а на деле - тайных союзников) канцлера, Торговой Федерации. Так что за небольшой срок сколотить боеспособное войско можно было одним путем - просто клонировав солдат. Исходным образцом для клонирования послужил жестокий и беспринципный наемник Джанго Фетт, отец того самого Бобы Фетта, который гоняется за Ханом Соло в “Империя наносит ответный удар”. В общем-то и Боба был, как объясняет “Атака клонов”, не единокровным сыном Джанго, а клоном, которого папа Фетт получил в уплату за свои услуги.

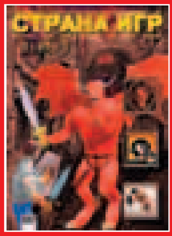
“Атака клонов” бесспорно станет одним из центральных кинособытий 2002 года, причем не только в США, но и во всем мире. Создатели картины специально приурочили ее премьеру во всем мире к единой дате, 16 мая. Всю грандиозность этого замысла можно оценить, наверное, только увидев синхронную трансляцию показа из кинотеатров в различных точках земного шара, но и без того зрелище обещает быть вполне достойным.



Само собой, во время съемок не обошлось без курьезов. Традиционно световые мечи не отличаются особым разнообразием расцветки: синий или зеленый для джедаев и красный для ситов. Но Сэмюэль Джексон в шутку попросил Лукаса о фиолетовом мече для своего персонажа. Режиссер воспринял шутку буквально и при просмотре смонтированных эффектов Джексон увидел в руках Мейса Винду фиолетовый меч... Предчувствуя гнев фэнов, он даже специально извинился перед поклонниками “Звездных войн” за то, что из-за его выходки были перечеркнуты все их теории о глубоком смысле цвета мечей.

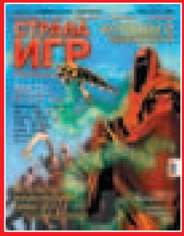
СТРАНА ИГР – FLASHBACK

5 лет назад... 1997 №04(12)



Как приятно вспомнить минувшие дни! Пять лет назад, например, на страницах СИ вовсю обсуждалась новейшая технология Intel MMX. Сколько надежд на нее возлагалось! В статье «Итоги 1996-прогнозы 1997» представители многих российских «игровых» компаний с трепетом рассказывали о ее невиданных возможностях в играх. Не меньшие надежды возлагались и на другие новинки «сезона» – N64 и Sega Saturn. Статья «Игры маленьких самураев» познакомила российских игроков с настоящей восточной экзотикой – японскими RPG. Кстати, СИ была первым российским изданием, подготовившим полноценный обзор сразу нескольких японских проектов. Впрочем, не менее эксклюзивным был и другой Special этого номера – «Жми на газ». Там подвергались тщательному разбору самые яркие автомобильные симуляторы. Ну, а в конце журнала можно было найти прохождение одной из самых скандальных игр – Lesure Suit Larry in Love for Sail. Особенно запомнились картинки.

3 года назад... 1999 №10(43)



«Мыльная Maxis опера Sim-...» – краткое review наиболее значимых проектов любимой всеми компании. Ее триумфы и провалы – вот что показала нам на примере Maxis рубрика X-Files. Звание самого яркого материала журнала по праву носит «Галерея незаконченных проектов». В нем были собраны самые яркие и безумно привлекательные скриншоты из самых ожидаемых игр того времени: Age of Kings, Dungeon Keeper 2, Beetle Adventure Racing и Crazy Taxi. В мае 1999 года вовсю рекламировали «Аллоды 2: Повелитель душ». Но в результате строгие судьи СИ в своем обзоре поставили хиту оценку всего 7,5 баллов!

Год назад... 2001 №10(91)



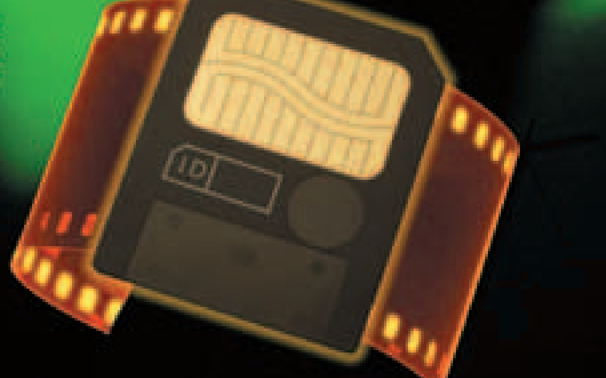
Ура! Именно из этого выпуска СИ мы узнали точную дату японского выхода GameCube. Этой новости мы ждали давно! Мы прочитали новые подробности о Emperor: Battle for Dune из суперэксклюзивного репортажа «7 часов с Emperor: Battle for Dune». При подготовке этой статьи наш корреспондент специально побывал в Лондоне. Рубрика «Хит?» познакомила нас с третьей частью Dead or Alive и продолжением Sonic Adventure. «10 лет с Sonic'ом» - краткий экскурс в историю всех игр с синим ежом в главной роли объединил двадцать пять проектов! Главной жемчужиной раздела Reviews стал обзор неординарной стратегии Tropico.

ISSN 1680-1326

ephoto

[цифровое фото]

5 [15] май 2002 года



ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
ЖУРНАЛА E-PHOTO
ПО КАТАЛОГУ ОАО АГЕНТСТВА
"РОСПЕЧАТЬ" 80828
ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
ЖУРНАЛА E-PHOTO
ПО «ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ
ПРЕССА РОССИИ" 45820

USA, Orlando, PMA
Полная победа цифровой фотографии



БИЗНЕС ДЛЯ МОНСТРОВ

Каждый день они просыпаются, делают зарядку и чистят зубы. Каждый день они идут на работу. Каждый день они получают новое задание. Каждый день они встают напротив двери. Они подходят к ней, берутся за ручку и открывают ее... И каждую ночь в чьей-то маленькой и темной детской из вещевого шкафа выходят МОНСТРЫ и пугают маленьких детей, заставляя их кричать от страха. Пугать - это и есть их работа, они профессиональные пугальщики из Monsters Inc.



Эта компания - своего рода маленькая частная электростанция. Оказывается, детский крик в Монстерсити используется как источник энергии. Ребенок покричал и у какого-то монстра всю ночь горит лампочка и он может спокойно перед сном почитать свою любимую газету. Но если Вы думаете, что монстры никого не боятся, то Вы глубоко заблуждаетесь. Монстры до жути боятся... детей. Нет ничего страшнее, чем дотронуться до него или принести из реального мира какую-нибудь его вещь. Но что произойдет, если в мире монстров вдруг появится маленький ребенок? Именно это и случилось с Салли, лучшим пугальщиком компании. После окончания своей очередной удачной смены, он наткнулся на ничейную дверь. Любопытство взяло верх над осторожностью и он открыл ее, однако, комната оказалась пустой. Точнее, он так думал. Он и не заметил, как маленькая девочка проскользнула из своей комнаты в мир монстров.

Совместное детище Диснея и Pixar унаследовало все самое лучшее, что могли дать эти две компании. От Диснея - забавная и добрая история. Она, к сожалению, не такая смешная, как “Шрек” или “Геракл”, а именно забавная. Но очень добрая и очень милая. Лично я даже прослезился в конце фильма. Причем я не единственный, кто так считает. Зря что ли “Корпорация” собрала более 300 миллионов долларов только в американском прокате и долгое время была в десятке самых кассовых фильмов? От Pixar фильм получил великолепную компьютерную анимацию. Монстры смотрелись живее людей в “Последней фантазии”. Живее и милее. Однозначно!

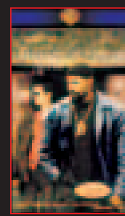
Работали над фильмом настоящие профессионалы. Питер Доктер создал обе части “Истории игрушек”, Дэвид Сильверман работал над “Симпсонами”. Работу актеров Джона Гудмана (“Бар Гадкий койот”) и Билла Кристала (“Любимцы Америки”, “Анализируй это”) оценить было сложнее из-за невнятного перевода, но вроде у них все получилось. Так что не пропустите этот фильм, тем более, что последняя работа Диснея “Атлантида: затерянный мир” оказалась на порядок хуже.

Сергей Алексеев
serga@ucapital.ru

HOME!SCREEN ВИДЕО!ОБЗОР

Сегодня в меню нашей киношной забегаловки блюда с пикантным соусом Black&White. Хардкорный кровавый ростбиф и летающий автобус, фаршированный заложниками. Пристегните ремни и приятного аппетита!

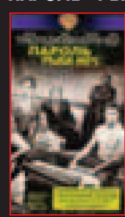
"ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ДЕНЬ"



Помнится, году в 1978-ом (или это уже было в начале восьмидесятых) я, будучи тогда еще школьником, смотрел в воскресенье по телевизору программу “Человек и закон”. Выпуск был посвящен борьбе с незаконным ловом рыбы в каком-то заповеднике. В память мне почему-то врезался один фрагмент (не знаю уж документальные ли то были съемки или инсценировка) – погоня инспектора Рыбнадзора за браконьером на моторной лодке. Догоняет, значится, служитель фемиды безответственного негодяя, прыгает на ходу в его плоскодонку, с криком “Ах ты, мужик, ты, какой ты недобросовестный!!!” валит несчастного на днище и начинает вязать. Как вы понимаете, даже если съемка была документальной, кричал инспектор не ту фразу, что вырвалась бы у него в более неформальной обстановке... Вот об этом то мы и поговорим сегодня, вернувшись в наши дни - о проблеме дубляжа. На видео выходит “Тренировочный день” с Дензелом Вашингтоном, получившим, кстати, “Оскара” за свою роль. Мы радостно покупаем лицензионную кассету, предвкушая праздник отвязного рэпперского беспредела. И что же мы получаем? Мало того, что “Оскара” в очередной раз дали за избыточную патетику, шитую белыми нитками (по черному материалу ;). Так ведь и дублировано плохо. Ужасно! И никакие отговорки не принимаются. Да, существует сложившаяся традиция “адаптации текста”, т.е. упаси бог перевести что-нибудь буквально с использованием слэнга и “ненормативной” лексики. Но в данном случае это не оправдание для тех, кто работал над русским вариантом озвучки. Ну скажите, пожалуйста, как можно смотреть такие фильмы, переведенные на язык передачи “Человек и закон” образца 1980-го?! Пора уже решаться на какие-то шаги в этом направлении, господа видеозаводчики. Прикольно было бы узнать о появлении на дивидишках пятой зоны двух русских версий перевода, точнее советской и русской. По случаю я вспомнил о еще одном аналогичном случае – фильме “Лучше не бывает”, который я смотрел в двух вариантах – на “тряпке” и лицензионном видео в данной последовательности. Так вот, я не смог досмотреть лицензионную (хочется поставить в кавычки) кассету. Наверняка таким примерам несть числа, если изучать вопрос... Почему в Америке, ставшей притчей во языцех в плане набившей уже оскомину политкорректности и прочих “ограничений”, можно изъясняться с экрана, не стесняясь в выражениях, а в гордящейся своей брутальностью и вседозволенностью России (какие только фильмы и клипы, запрещенные в Штатах, у нас не показывают!) нет? Нипанимаю, мазафака!

МЕЖДУ СТРОК: средненький боевичок.

ПАРОЛЬ "РЫБА-МЕЧ"



Что бы кто ни говорил, но свой “Оскар” Халле Берри заработала этим фильмом, а не на “Балу монстров”, за роль в котором она получила его формально. Только очень старый и ленивый не посмотрел “Рыбу-меч”. А все почему? Что – кто-то забыл, как Траволта изображает злодеев, одержимых идеей мирового господства? Или еще какие-то причины сделали этот достаточно заурядный боевик хитом сезона? Может быть, симпатичный, обожравшийся анаболиков “хакер” с улыбкой человека, закончившего пять классов? Нет! Кассу этому фильму сделали сексапильная чернокожая дочь белой женщины и широкоразрекламированная одна из ключевых сцен, где наш доблестный главный герой должен хакнуть систему защиты Пентагона за 60 секунд в то время как ему делают эротический массаж нижней передней части тела, а к виску приставлена нехилая пушка. Хочу вас успокоить, он успеет, как и в первом фильме режиссера Доменика Сены “Угнать за 60 секунд”. Главные герои вообще всегда все успевают, особенно в американских блокбастерах. Данный не исключение. Даже и не знаю стоит ли рассказывать о содержимом телеги: спецслужбы, беготня, террористы... Если о каждом таком наборе трюков-трюизмов рассказывать, никакого места в журнале не хватит. Да, и не дело это “Страны Игр”! А девочка симпатичная.

МЕЖДУ СТРОК: высосано из пальца.

Миша Огородников
michel@gameland.ru

Михаил НОВИКОВ mnn@compulink.ru

RUSSIA, GET CIVILIZED!

ИНТИМНЫЙ РАЗГОВОР С СОЗДАТЕЛЕМ ТРЕТЬЕЙ «ЦИВИЛИЗАЦИИ»

Узнав о том, что после GDC я собираюсь посетить Восточное побережье, Сюзан, жена Сида Мейера, написала, чтобы я, не раздумывая, приезжал к ним в гости в Мэриленд, ибо Сид должен был вскоре отправиться в пресс-тур просвещать европейских журналистов относительно судьбы третьей «Цивилизации» и прочих своих планов. В Россию по причине полного отсутствия в ней легальных дисков «дедушкиных» игр издатели Сида не пустили. Стало быть, о его планах я узнаю раньше журналистов тех европейских стран, где продаются исключительно лицензионные диски. Такой парадокс.

Меня не надо долго уговаривать куда-либо ехать. Каждый год я вижусь с Сидом на выставках, но в Hunt Valley, где располагается Firaxis, я не был уже четыре года. Перемены заметны сразу: офис компании расширился вдвое и ныне располагается на двух этажах все того же пентхауса. Сид обрел более просторный кабинет. Судя по нагромождению в нем разных бумаг, коробок игровых устройств, этого кабинета ему скоро будет мало. Два года назад Брайан Рейнолдс, один из трех сооснователей Firaxis, покинул своих старых друзей и коллег, чтобы развивать собственную компанию, всего в шести милях от Hunt Valley. Его прежде самый просторный офис разделили на два, и теперь там трудятся другие люди.

М.Н.: Вы недавно закончили работу над двумя крупными проектами. Пройден важный этап жизни компании. Каковы ощущения?

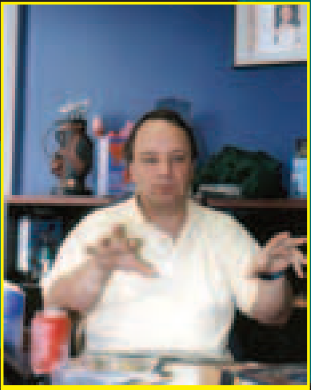
С.М.: Настроение радостное и бодрое. Сейчас получаем отзывы от игроков. Мы работали над третьей «Цивилизацией» много лет, за это время поменялся издатель, уходили одни люди и приходили другие. Мы старались впитать новые идеи, исходившие от игроков в Интернете. В целом я доволен работой и тем, что у нас в итоге получилось. Мы уделяем большое внимание поддержке круга любителей нашей игры, публикуем новые сценарии и карты. По сути, работа над игрой продолжается, добавляются новые возможности, во многом благодаря игрокам. Еще мы довольны SimGolf - игра необычная, в новом для нас жанре. В некотором смысле, это трамплин для перехода к разработке игр следующего поколения...

М.Н.: Видимо, придется подождать, пока идеи созреют. Но вернемся к главной игре. Первый взгляд на Civ3 был однозначен – перед нами отшлифованная до блеска старая-добрая Civilization. Однако несколько недель вдумчивой игры поставили все на свои места – игра кардинально изменилась. Отдельно взятые мелочи в совокупности перекроили геймплей. Как вам удалось добиться такого филигранного баланса? Сколько времени ушло на бета-тестирование игры?

С.М.: На бета-тестирование, сразу скажу, ушло полгода. Сюда в офис на протяжении шести месяцев приходили люди, которые по восемь часов кряду занимались только тестированием игры. Да и сами разработчики не отставали. Мы хотели узнать максимальные возможности разных культур, дипломатии, ресурсов и торговли, чтобы достичь оптимального баланса. Пока не почувствовали, что получилось. Вы правы, в основе лежат идеи и принципы старой доброй «Цивилизации», которые выросли в новую игру с новыми возможностями.



В отличие от России, Perestrojka в Firaxis привела к расширению офиса на 200% и увеличению числа видимых объектов из окна нового кабинета Сида Мейера на 345%.



"Распальцовка" у Сида означает вовсе не то, к чему мы привыкли в России. Он просто хочет доказать, что у него всего две руки и его возможности небезграничны.

М.Н.: Конечно, вы ведь хотели сохранить всех поклонников «Цивилизации». Чем именно вы их так зацепили?

С.М.: Ключевой элемент, свойственный всем играм «Цивилизации», - легкость на первом этапе игры. Начальная миссия должна быть простой и знакомой игроку хотя бы из школьного курса истории. Поначалу нужно строить небольшие города, должны применяться довольно примитивные технологии, типа колеса. Игра постепенно становится интереснее. На новом этапе вы должны создать армию, укрепить экономику, развить прилегающие территории... Игра вовлекает вас шаг за шагом. Наша задача – обеспечить, чтобы игрок поспевал за ходом геймплея, чтобы задания были посильными и выполнимыми. К тому же, пошаговый режим всегда позволяет без излишней спешки подумать о дальнейшей стратегии. Таким образом, постепенное неспешное развитие, разнообразие военных, экономических, дипломатических, политических и прочих возможностей, из-за которых каждый раз можно сыграть по-новому – вот ключевые элементы, отличающие все игры серии «Цивилизация». Каждая новая карта, каждая новая ситуация заставляют вас по-новому открывать загадки цивилизации.

М.Н.: Выходит, на данный момент Civ3 идеальна. Считаете ли вы, что тема «Цивилизации» исчерпала себя или у нее еще есть потенциал?

С.М.: Хороший вопрос! Когда мы делали Civ2, то думали, что это самая лучшая наша игра. Но спустя пять лет у нас появилось много новых задумок. Сейчас аналогичная ситуация с Civ3. Кто знает, какими будут через несколько лет технологии, возможности Интернета, многопользовательского режима, 3D-графики... Слишком много факторов, которые могут придать новое измерение «Цивилизации». Поэтому я не осмелюсь утверждать, что Civ3 – последняя из «Цивилизаций». На сегодняшний день это лучшее из того, что мы можем предоставить геймерам. Возможно, через пару лет сделаем что-нибудь получше.

М.Н.: Значит, вы готовы и дальше эксплуатировать этот брэнд, и мы будем ждать Civ3.5 или Civ4?

С.М.: Да, брэнд станет развиваться. Firaxis будет поддерживать своих игроков и фэнов. Карты, сценарии, все дела. Правда, я не могу с уверенностью сказать, что это будет нечто вроде дополнительных миссий к Age of Empires. Мы будем прислушиваться к мнению игроков и исходить из того, что именно нужно им.

М.Н.: Стоит ли ждать Alpha Centauri II? Есть ли смысл возвращаться к этой теме?

С.М.: Ха-ха-ха! Нет. Всем играть в Civ3!

М.Н.: Разве Alpha Centauri не была успешной?

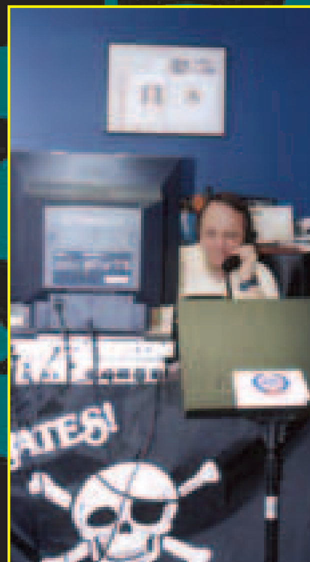
С.М.: Да, игра была успешной как для Firaxis, так и для Electronic Arts. Трудно сказать, будет ли вторая часть, так как сейчас мы тесно сотрудничаем прежде всего с Infogrames. Сделав за последние годы 6 игр, нам трудно обещать, продолжение какой из них станет нашим следующим проектом. Хорошо понимаю тех, кто просит нас сделать продолжение Alpha Centauri, Colonization или Pirates, но наши возможности не безграничны.

М.Н.: Значит, вторые «Пираты» у вас по-прежнему на уме?

С.М.: Да, это одна из моих любимейших игр, и мы рассматриваем возможность сделать Pirates II с применением новых технологий.

М.Н.: Приятно слышать! Скажите, вы лично занимались программированием первой Civilization? У нас до сих пор не утихают споры, Сид Мейер – он дизайнер или программист? Внесите, пожалуйста, ясность!

С.М.: Первая Civilization? Я там делал… Хотя… Просто сначала я хотел сказать, что я там программировал все. Но, разумеется, у нас были специалисты, которые программировали звук, графику, у нас была целая библиотека графики и звуков, которыми я пользовался. Нам помогали и другие специалисты. Должен признаться, что я по-прежнему люблю программировать сам. В каждой нашей новой игре, например, в SimGolf, я все стараюсь программировать сам. Правда, в Civ2 и Civ3 дорваться до любимого занятия толком не получилось. В Civ2 основная задача по программированию легла на плечи Брайана Рейнолдса, а Civ3 кодировала целая команда наших штатных программистов. В разных проектах происходит по-разному. Если я выступаю как программист, то я предпочитаю сосредоточиться на каком-то одном проекте, хотя могу участвовать еще в двух-трех проектах, над которыми мы работаем параллельно, просто в другой ипостаси.



Только совсем ленивый не догонит, какая следующая игра на уме у великого дедушки.

М.Н.: Вы больше не пишете музыку для своих игр?

С.М.: Эх, о чем говорить, Миша! Сейчас для игр музыку пишут такие профессионалы! Я уже давно не пишу музыку для компьютера и игр, хотя сочинение музыки по-прежнему мое любимое хобби. Даже Джефу Бриггсу, нашему финансовому директору, редко сейчас удается писать музыку – хотя он и профессиональный композитор. Джеф был продюсером Civ3 и на музыку у него тоже не было времени.

М.Н.: Интересно, а какой максимальный рейтинг вы сами набрали в Civ3?

С.М.: Честно говоря, я едва ли могу похвастать высокими рейтингами, потому что я в основном играю на начальных уровнях. В процессе разработки игра довольно часто меняется, и для меня чрезвычайно важно отшлифовать степень сложности освоения игры на самых начальных стадиях. Поэтому мне никогда не удается играть на очки - можно даже сказать, что далеко не все игры я прошел до конца, потому что меня всегда интересует начальный этап и последовательность развития. Так что можете исключить меня из числа экспертов по игровой части «Цивилизации».

М.Н.: Ну у вас есть хотя бы какой-то любимый путь к победе (военный, дипломатический, культурный…)?

С.М.: Мне по-прежнему нравится военный путь. В нем есть всего понемногу, и для меня он остается самым интересным. Чтобы достигнуть хорошего результата в нашей игре, надо научиться выбирать правильный путь в зависимости от конкретной ситуации. Но военный путь наиболее интересный. Недаром многие люди говорят, что Civilization - военная игра с наиболее интересной стратегической составляющей. При этом в игре столько много иных возможностей!



Дэвид Эванс, программировавший звук практически во всех играх Сида Мейера, пляшет от Моцарта. "Доплялся" до того, что в Firaxis стал директором по программным технологиям. По вечерам приплясывает в качестве дирижера оркестра мандолин в Балтиморе.

М.Н.: Какую расу Civ3 вы считаете наиболее прогрессивной?

С.М.: Вот уж честно не знаю! Сам я обычно играю за римлян. Первоначальная идея «Цивилизации» строилась вокруг возникновения и развития Римской империи. Римляне хорошие строители и отличные воины. Должен признаться, все задумано таким образом, что начинать играть

можно практически за любую расу или цивилизацию, какая вам больше нравится.

М.Н.: У нас в Москве сложилось мнение, что таковой является раса ацтеков... Мы правы?

С.М.: О, это вполне возможно.

М.Н.: 11 лет назад вы сделали первую «Цивилизацию», три последних года вкалывали уже над третьей. После стольких лет вас от нее не воротит?

С.М.: Ха-ха! Нет, Civilization – это разнообразие на каждый день, в ней всегда открываешь что-то новое и интересное. В этой игре я больше выступаю как дизайнер, консультант и игрок, а не программист. К тому же, я одновременно имею возможность работать над другой игрой. Разнообразия в моей жизни хватает. Если бы последние 10 лет я занимался только этой игрой, то действительно устал бы от нее, но ведь мне удавалось заниматься и другими вещами.

М.Н.: Расскажите о самом ярком и запоминающемся эпизоде, случившемся во время разработки Civ3. Были такие?

С.М.: Э-э... Не припоминаю ничего особенно смешного и прикольного, разработка шла по хорошо



Главный художник Firaxis Майк Баззелл за последние 15 лет успел не только поработать на всех возможных игровых платформах, но и собрать самую большую из известных мне коллекций всякой чертовщины. На время работы над Civ3 коллекцию пришлось сдать в музей. Но мы все равно знаем источник его вдохновения.

продуманному плану и вся команда относилась к работе очень ответственно. Впрочем, для меня самое яркое и запоминающееся событие случилось, когда я впервые увидел графику в игре. Меня, все еще мыслившего образами Civ1 и Civ2, графика потрясла своей красотой. Это был настоящий сюрприз. Замечательно, что появились новые технологии. Также сюрпризом для нас были новые игровые возможности, когда мы пытались менять те или иные компоненты баланса, и это получалось крайне интересно! В прошлых «Цивилизациях» мы просто боялись трогать баланс. Здесь же все получилось наоборот, мы получали от этого удовольствие.

М.Н.: Неужели ни одного смешного эпизода?

С.М.: Нет, не помню ничего такого. Совсем не смешно, когда люди засиживаются на работе до 2 или 3 часов ночи. Нынешнее поколение разработчиков во многом состоит из бывших игроков и фанатов компьютерных игр. Видимо, эти ночные бдения уходят своими корнями в их фэнское прошлое. Но я просто восхищаюсь всей нашей командой, которая столь самозабвенно работала над, казалось бы, совсем старой игрой. Ребятам же казалось, что они работают над игрой абсолютно новой...

М.Н.: А на консоли, часом, не собираетесь переходить? Вот, например, от Питера Молине я несколько дней назад услышал такую фразу: «Программировать для консолей куда проще – там кнопок в несколько раз меньше, чем на клавиатуре ПК!..»

С.М.: Ха-ха... Впрочем, консоли все больше начинают входить в мою жизнь. Я даже иногда испытываю удовольствие от игр на консолях. По графике они иногда не уступают играм на ПК. Приставки действительно научили нас создавать простой интерфейс, облегчать жизнь игрокам. Но мне не хватает в них карт, стратегических масштабов... Нет, я не могу представить себя в роли разработчика игр для консолей, хотя в чем-то они и приближаются по своим возможностям к компьютерным играм. Я в этом убеждаюсь, играя в консольные игры со своим 11-летним сыном.

М.Н.: В прошлый раз я спрашивал, в какие игры вы с сыном играете. Тогда это были исключительно игры на ПК, стратегии, action. Пристрастия с тех пор изменились?

С.М.: Да, теперь мы все больше играем в консольные игры. Начали даже играть в приключенческие, ролевые игры, например, Baldur's Gate, какой-то футбол, Gran Turismo, Gauntlet, все на PS2. Pikmin на GameCube. Немного action. Недавно он раздобыл консольную версию Renegade. Сын по-прежнему увлекается файтингами, но я их совсем не люблю. Играем в старые стратегии и симуляторы. Даже в такую классику, как Age of Empires. Сын достаточно всеяден, хотя мне лично больше нравятся стратегии и совсем не по душе FPS.

М.Н.: Прямо-таки совсем никак? Даже не пробовали?

С.М.: Пробовал, конечно! Когда-то мне нравился Doom, но это было очень давно. И... (задумывается на пару минут) мне нравился Quake, ну и еще парочка подобных. Все новейшие шутеры слишком реалистичны. Они не пробуждают воображение, как когда-то делали все эти монстры в Doom. А какие там были звуковые эффекты...

М.Н.: А какая музыка! У меня в Москве есть диск с музыкой Бобби Принца из Doom и я его иногда слушаю по настроению... Значит, можно сказать, что в жизни Сида Мейера Doom по-прежнему остается первым и последним шутером?

С.М.: Если быть точнее, то до этого был Wolfenstein 3D, но Doom был и остается единственным шутером, который хоть как-то будил мое воображение.

М.Н.: Что бы вы посоветовали начинающим российским разработчикам компьютерных игр?

С.М.: Неважно, на каком языке вы начнете программировать. Я писал многое на Бейсике и у меня вроде неплохо получалось! Главное, чтобы у вас были интересные игровые идеи. В конце концов, можно попытаться по-новому воплотить известные игры. Я, например, пробовал переделать Space Invaders на Atari 800. Если есть готовый легальный инструмент, помогающий сделать игру (кажется, в России сейчас такие появились в продаже), то надо начинать работать с ним. Нужно не бояться набираться опыта, чтобы быть готовым создавать современные игры – они ведь стали необычайно сложными и требуют многих специальных знаний. Не ленитесь учиться!

М.Н.: Перед отъездом из Москвы в киоске у метро я видел аж три разных пиратских версии Civ3. Всего за три доллара! Что вы думаете о компьютерном пиратстве, о том, как это влияет на выбор профессии у молодых людей?

С.М.: Пиратство в отношении компьютерных игр было всегда. С одной стороны, оно дало возможность многим играть в игры, с другой – издатели и разработчики недополучили средства, необходимые для других интересных проектов, которые так и остались невоплощенными в жизнь. Компьютерное пиратство по своей сути отвращает программистов от занятия своей профессией. Для России, некогда славившейся своими программистами *(да и сейчас все неплохо – ред.)*, оно может обернуться тем, что в стране не останется хороших специалистов. У них просто не будет никаких стимулов заниматься профессией, оставаясь в стране и не получать при этом за свой труд достойное вознаграждение - поскольку все деньги с рынка достаются пиратам. Когда в России компьютерные диски стоят три доллара, то это вдвойне опасно для профессии: программисты видят, что труд и продукты их труда стоят дешево, профессия теряет престиж и уважение. Если б у нас все диски стоили три доллара, мы бы никогда не сделали Civ3, даже не стали бы пытаться. Видя, как дешево стоят программы, люди перестают уважать труд программистов и создателей игр. Следовательно, чем пышнее будет процветать пиратство, тем меньше в вашей стране останется хороших программистов и игровых компаний. Таковы законы экономики в реальном мире. Это печально, и правительству в России пора что-то предпринимать.

М.Н.: Спасибо, Сид! Ваши слова еще раз доказывают правоту поговорки, что нет пророка в своем отечестве. Не хотелось бы покидать вас на такой грустной ноте, так что – к роялю, маэстро!

Мы сели к синтезатору, который всегда включен в офисе Мейера, и самозабвенно играли в четыре руки еще целых полчаса, когда в дверь постучалась группа озадаченных сотрудников Firaxis, пытавшихся напомнить Сиду, что у него еще не собраны чемоданы перед предстоящим отлетом в Европу. Пора и мне честь знать. А вам, дорогие читатели, предлагаю угадать, чьи именно мелодии мы играли в четыре руки. Обещаю хороший приз первому, кто пришлет в редакцию правильный ответ.



Догадайтесь о наших музыкальных пристрастиях, заставивших всех в Firaxis прекратить работу и собраться под дверью офиса Сида, и получите приз!

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН (при участии всей редакции)
perestukin@gameland.ru



Майский интернациональный привет, дорогие читатели! А наши-то в Америке! На ежегодной выставке Electronic Entertainment Expo, а проще говоря – E3. Думаете, они смотрят сейчас Episode II, пьют коктейльчики, общаются с небожителями игрового мира, нехотя погляды- вают на стенды и все больше на эффектных девушек, сопровождающих любую мало-мальски значимую презента- цию? Эх... Вы бы видели лица отбывающих товарищей. Это суровая работа да еще и в бешенном ритме – встречи каждые 15-20 минут, постоянные дилеммы, как оказаться сразу в двух, а то и в трех местах одновременно! А все для того, чтобы в ближайших номерах рассказать вам, друзья, о новых анонсах, скандалах и слухах этой грандиозной игрозаварушки... Мне, кстати, ребята обещали привезти шлем Дарта Вейдера. Но все, об Америке больше ни слова. Кроме командировки странигровцев, произошло еще одно переломное событие. Начали, начали приходить письма к новой «Стране». Спасибо за поддержку!

DOODNPAIK

Привет, Юрий! Читаю «СИ» очень давно и, видимо, не смог пережить смену редакционного коллектива, из-за чего я забил на «СИ» после эротического номера. Я пропустил 111 номер. Хотел пропустить и 112. Не получилось. Причиной тому был постер (Half-Life и HoMM IV). Как такое можно пропустить?! После долгих раздумий повесил на стене все-таки Half-Life.

Журнал я даже не смотрел. Но от нечего делать все таки решил пролистать. И хочу с радостью признать, что я очень ошибался!!! В чем? С таким интересом я читал в последний раз «СИ» чуть ли не в 1998-1999гг. Особенно интересно было читать ролевой номер, чего стоит только статья А. Купера. Это не преувеличение и не подхалимаж. Я выражаю свою радость за свой любимый журнал, как умею. Из-за смены редакционного состава в «СИ» началась новая жизнь. Изменился стиль написания статей. Очень классно пишет Перестукин. Который на месте зам. главвреда на голову выше стоит тов. Эстрина, который в свою очередь ничего нового, к сожалению, не мог предложить. Да и вообще уход Овчинникова, Эстрина, Романова (что?! да его 3 года как уже нету) и др. пошел журналу только на пользу (достаточно долго я с этой мыслью принципиально не соглашался). Не хочу я обидеть этих ребят, просто все когда-нибудь приедается.

С уважением DooDnPaiK.
DOOD3@yandex.ru

P.S.Придет ли в СИ FireFox из GD?
P.P.S. Кто будет редактором CGW? Как часто будет выходить этот журнал?

***Юрия Поморцев**: Привет, DooDnPaiK! Любые передряги – это признак революции. Весь вопрос в том, какую форму она приобретет. Это может быть и бунт-переворот, и бархатная революция. Мы (а я сейчас говорю от имени свежеиспеченной редакции) старались вводить изменения и выходить на новый курс максимально плавно и аккуратно. Возьмите ради интереса подшивку за последние полгода (скажу по секрету – новым составом мы начали работать со 103 номера «СИ») и посмотрите, что происходило с журналом. Никаких разворотов на 180 градусов или резких отречений от прежней концепции. Нет – «СИ» всегда будет мультиплатформенным, оперативным и профессиональным изданием. Наша цель – сделать любимый журнал более информационно насыщенным, более интересным и многогранным. Мы не боимся экспериментов, но очень важно, чтобы эти эксперименты согласовывались с вашим мнением. Как тут быть? Первый способ установления обратной связи – ваши письма (а мы читаем КАЖДОЕ письмо – будь то обычное или электронное!). Второй – онлайновые опросы. С мая мы регулярно проводим голосования на сайте http://www.gameland.ru. Чтобы процесс шел веселее – будем разыгрывать среди участников коробочные версии игр, предоставленные нашими партнерами. Но главное – вместе мы сделаем журнал лучше. Это даже не обсуждается!*

P.S. Вряд ли... Однако зарекаться не будем.

P.P.S. На данный момент редактором CGW является Лев Емельянов, а выходить журнал будет аккурат раз в месяц.

ASMODEI

Здрасте! Давным-давно, а точнее в 65 номере за апрель 2000 года, вы писали об одной игре. А еще раньше Майкл Муркок поставил последнюю точку в романе «Дочь похитительницы снов», тем самым завершив Сагу об Элрике Мелнибонэйском.

Игра, конечно, называется Stormbringer. Как я уже сказал, писали вы об этом давным-давно и выйти она должна была в четвертом квартале 2001, сия дата уже прошла и много воды с того времени утекло, но игры вроде как нету (если есть, то где, и почему так скрывается?). Также хочу выразить большой респект Сергею Дрегалину, который написал статью о Stormbringer`е. Статью просто приятно читать.

Да загорится название вашего журнала на небесном небосклоне! Кровь и души владыке Ариоху!!!

Asmodei
Logrus@bk.ru

***Юрий Поморцев**: Привет, Асмодей! Давно это было... Strormbringer (он же «нособурец») не выйдет. Формально проект заморожен, реально — похоронен. Три года назад наши друзья и соотечественники Snowball Interactive выиграли конкурс на право создания игры по нетленному произведению Муркока. Мэтр лично отсматривал демоверсии — особенно его позабавил опус от корейских разработчиков, в котором накаченный (!) Элрик носился по подземельям (!!), освобождая прикованных к стенам полуобнаженных красавиц (!!!), вокруг которых летали бонусы из серии +50 и +100 (!!!!). Муркок плакал... Snowball Interactive сделали прототип, однако, на этом все и закончилось — западный издатель и владелец прав на произведения Муркока не смогли договориться. К великому сожалению.*

МИТЯ

Привет, «СИ». Пишу вам в четвертый раз и, надеюсь, мое письмо будет опубликовано. Долго не мог придумать, чему посвятить очередной опус, но озаренье, как обычно случается, пришло вдруг. Я купил диск с Anachronoxом, не «родной», а от небезызвестной фирмы «Фаргус». И после получаса мучений понял, что следующее письмо в «СИ» посвящу проблеме пиратства.

Рискну предположить, что Россия одна из самых пиратских стран в мире. Тому есть рациональное объяснение: маленькие зарплаты влекут за собой невозможность покупки лицензионной продукции. Обычный покупатель думает примерно так: зачем платить сорок баксов за игру в E-Shop, когда можно купить ее же в палатке за 80 рублей? Да еще и в «полном переводе, озвученном профессиональными актерами». Попробую разобраться в этом порочном суждении.

Первое, это качество CD. Покупая в E-Shop (или еще где-нибудь) лицензионную игру вы уверены, что она будет исправно работать. А если случится брак, то перед вами вежливо извинятся и обменяют диск. Иная ситуация с пиратами. Примерно сорок процентов их дисков оказываются запоротыми, вылетают в Windows или еще как-нибудь тормозят. Причем такие вот диски зачастую отказываются обменивать.

Второе, это качество хваленого перевода. Иногда создается впечатление, что пираты используют какой-нибудь ретранслятор, в результате чего Sub-Zero на-

зывается «Под-Ноль». Профессиональные актеры никогда с пиратами никаких дел не имели и ничего для них не озвучивали. Ведь все эти «фаргусы», по большому счету, преступники и нарушают закон. Остаются не у дел любители английских пиратских версий. Если на коробке написано, что игра на двух языках, то обычно английская версия вообще не инсталлируется.

И, наконец, третье, самое важное. Если люди перестанут покупать пиратскую продукцию, то она пропадет. Но потребность в локализованных играх никуда не денется. Думаю, при таком развитии событий наши разработчики (не пираты) будут переводить значительно больше игр. А лицензионный диск российских разработчиков стоит не больше ста рублей, цена вполне приемлемая. Ребята, бойкотируйте пиратов!!!

P.S. Хочу спросить, почему всех этих «фаргусов» до сих пор никто не прижал к ногтю? Как я уже говорил, они самые настоящие преступники. Наверняка есть статья, которую они нарушают. Неужели ими просто заняться некому?

С уважением, Митя.

***Виктор Перестукин**: Привет, Митя! Твои мысли чисты и твои помыслы благородны. Ты джедай, бросивший вызов темным силам! Но твой призыв может пропасть втуне. Опустить руки? Отнюдь. Просто нужны другие методы. Давай рассмотрим подробнее.*

На рынке сложилась неприятная ситуация, когда пираты зачастую являются единственным источником хитовых игр. Что делать? Не покупать? Но ведь хочется же! Значит, нужна реальная альтернатива. И она, дружище, создается на твоих глазах. Заблуждение думать, что пираты не подвластны контролю. Их время ушло. Может быть, на грот-мачтах вешать не будут, но на место жестко поставят. Кто? Те же издатели. Интересы пиратов стали резко пересекаться с крупными издательскими компаниями, на стороне которых: права, законы и большие деньги. Не устоять флибустьерам. Год-два и раздолью конец. И не одними jewel'ами собираются бомбить корсарские бастионы. Вообще, jewel это сугубо российское явление. Так сказать, не от хорошей жизни – эдакий компромисс. Понятие полноценной игры включает в себя бокс, руководство, обязательные сувениры... А что jewel? Это как мягкообложечные книги – прочитал и выкинул. А боксы? Стоят красавцы на полке, как монументы, всем своим видом демонстрируя — хозяин квартиры знает толк в играх. Коллекция игр может существовать только в боксах (или в DVD-box – таких продолговатых коробках, куда спокойно помещается обычный CD-диск, руководство и небольшой плакат). Так вот, нормальные игры стали возвращаться. Двухдисковая коробка Wizardry 8 всего 300 рублей. Хороший знак.

***Юрий Поморцев**: Наша позиция проста – мы на 100% поддерживаем легальный рынок. За ним будущее – возьмите хотя бы соотношение легальных (локализованных) и пиратских версий. В столицах оно близко к 50/50, а это очень серьезный аргумент. У нашего рынка есть перспективы – уверен, через год на него в полном масштабе выйдут такие «монстры», как Electronic Arts, Vivendi. Собственно, последний явится уже летом с полностью локализованной версией WarCraft III (локализацией занимается компания «Софт Клаб»). Кроме того, не забывайте про такие важные бонусы лицензионных игр, как техническая поддержка, а также доступ к патчам и дополнениям. Короче, мы свой выбор сделали.*

ДЕНИС AKA PITBUL

Доброго время суток, моя любимая «Страна Игр». Ну наконец-то решился вам написать. Мыслей у меня скопилось много. Читаю я ваш журнал почти с первого номера. Журнал претерпел много изменений. Одни изменения мне нравятся, другие – нет. Хочу сразу начать с наболевшего. Ребята, верните назад рейтинговую систему! Как мне нравилось, когда было всего лишь несколько параметров и вы по ним ставили свой балл. Конечно, мнения авторитетов – это тоже хорошо, но старая система лучше. Вот сижу и вспоминаю те старые времена, когда игры на PC занимали главенствующее место в вашем журнале. Вот это было что-то. Запоями читали всей компанией. Я считаю, что это глупо – спорить, что лучше: комп или консоль. Каждому свое, господа. Ведь из-за массы новых консолей появляется масса новых игр. Никто не говорит, что они плохие, но качество обзоров сильно страдает из-за нехватки места. Почему бы не подумать над разделением журнала на две половины. Одну отдать под PC, другую отдать консолям. И будет у вас два издания. Я понимаю, что это вызовет массу новых затрат, но это того стоит. Сразу отпадут споры о «крутизне» той или иной консоли. Теперь мысли вслух. Господа, хватит говорить, что графика в играх – это не главное. К чему стремятся игры? К повторению реальности. О какой реальности может идти речь, когда при выстреле из шотгана (который больше похож на швабру) ваш герой стоит как вкопанный. Никакого кайфа, товарищи. А если скин вашей героини больше похож на конструктор Лего? Приятно вам играться в такую гамезу? Как я оторвался, когда появился «Макс Пэйн»!!! Аплодисменты в студию!!! Почему разработчики стремятся к количеству, а не к качеству? Пора это заканчивать. У меня столько мыслей по поводу создания своей игры, глобальной игры!!!

С наилучшими пожеланиями ваш Денис aka PitBul
pitbul@five.hostel.tusur.ru

***Виктор Перестукин**: Привет, Денис! Пафосные строчки с комментариями от «экспертов» канули в небытие. Из писем ясно — наш читатель сам-с-усам! То есть вы сначала смотрите общую оценку, затем покупаете игру и уж только после этого изучаете статью, сравнивая свои и наши впечатления. И не дай бог что-то не совпадет! Сразу летят гневные письма. Угрозы в адрес всей четверки не иссякают. Но все, баста. Теперь мы будем выдавать общее редакционное мнение – так вам и удобнее, и нагляднее. А что делать с противоречивыми проектами? Для них мы сделали специальное альтернативное мнение с соответствующей альтернативной оценкой. Более подробно о новой рейтинговой системе читайте в новостном блоке этого номера.*

Что касается графики, дорогой Денис, я с вами не соглашусь. Графика является лишь средством выражения чего-то. В данном случае концепции геймплея. Одно из, между прочим. Фильмы, построенные на одних спецэффектах, бывают невыразимо скучны. Разве можно восхищаться техническими деталями? Игры стремятся к повторению реальности? Этой скучной, серой реальности? Денис, тот же «Макс Пейн» позволяет совершить безумное путешествие абсолютно ареальное для нашей действительности. Нет, игры существуют не для копирования несовершенного окружающего мира. Игры давно пора воспринимать как средство самовыражения авторов-разработчиков. И они обязаны присутствовать в списке современного искусства. Мы всеми силами пытаемся донести это до уважаемой публики. А восхищаться одной графикой – это равносильно усаживанию за игру ради проверки реакции.

МАСТЕР БЛАСТЕР

Всем возмущенным посвящается.
Кто сказал, что игра ДОЛЖНА быть хорошей, интересной, красивой? И что вы обязательно будете от нее в восторге? Что, закон такой есть? Нет. А почему вы так возмущаетесь? Ах, разработчики вам обещали – так им же лишь бы продать. Для наивных объясняю механизм. Чем хуже игра, тем меньшее количество времени ее будут покупать. В среднем, один день. Первый день ее появления на прилавках. Значит тем кто ее делает нужно что? Правильно, расхвалить ее как можно сильнее. В этом им, не щадя живота своего, помогают их закадычные друзья – игровые журналисты. Они у нас такие доверчивые. Разработчики им – супер-пупер! А они нам – судя по всему (обычно это два скрина), нас ждет стопроцентный хит, нет, не хит – детище, веха в жанре и вообще РЕВОЛЮЦИЯ, которая перевернет наши с вами (убогое по умолчанию) представление об играх вообще. Ну тут мы все в магазины – отрывать у продавцов эти игры с руками. А потом кричим – нас обманули! Ах, вы, подлые журналисты! А они (журналисты) нам в ответ – ну, а чего же вы ревью не дождалися? А? Это же превью было, а там, как известно, мы только пересказываем враки разработчиков и высказываем свое сугубо личное мнение, ни в коей мере не претендующее на объективность. Но имеет же право какой-нибудь Кориандр Чурбаков или Кипарис Баранов на свое личное мнение? Что тут скажешь? Имеет. А ревью у них появляются через два месяца после выхода игры. Ну и там, понятно, все более-менее с поправкой на мнение – правда. Вот так они с разработчиками нас ловко имеют. Поэтому, дорогие мои, не верьте ревью, а верьте чутью. Чем превью глаже – тем игра гаже. Это народная поэзия моего производства, суть кристаллическая форма наблюдений накопленных за многие годы чтения превью. С ревью все немного сложнее. Здесь надо знать автора, как говорится, в лицо. То бишь учитывать его психофизические особенности и игровые пристрастия. Например, криворукость или неспособность автора правильно держать может стать причиной заниженной оценки какому-нибудь приставочному экшену и вызвать жалобу на управление. А, скажем, хроническое состояние алкогольного опьянения – послужить причиной невозможности связно излагать и постоянного скатывания на посторонние темы. Последний случай наиболее тяжелый, поскольку составить какое-либо представление об игре не представляется возможным. Если у автора больное самолюбие, то после восторженного превью – жди такого же ревью, даже если игра получилась полное дерьмо. И наоборот, если в превью игра чем-то не понравилась, то и ревью будет плохим, хотя бы игрушка вышла преотличная. Это синдром «гейм-гуру», почти не лечится. С другой стороны, даже если ревью вполне объективно и игра такова, какой ее описывает автор, – совсем не обязательно у вас на нее будет такая же реакция. Вспомни пословицу – что французу хорошо – англичанину смерть. И что же я хотел сказать? А вот что. Хороших игр очень мало. Потому что никто не заставляет разработчика очень уж стараться. Система – разработчик врет журналистам – журналисты врут нам – работает, а значит свои день-

ги и те, и другие снимают вне зависимости от качества товара. Вся хохма в том, что и те, и другие знают, что они врут, не знает этого только наш вислоухий геймер, на невежестве которого и те, и другие делают бабки. Дорогие мои и любимые комрады! Никто, кроме вас самих, не может сказать, хороша та или иная игра или плоха. Даже самые «авторитетные» издания. В чем этот авторитет заключается? Кто-нибудь мне может членораздельно ответить на этот вопрос ребром. У них что, больше видов ощущений или они проводят больше времени за играми, или играют во что-то, что в силу нашей слаборазвитости нам не доступно? Или хотя бы объективно и оперативно помогать нам ориентировать в лавине игрушек. Нет, нет и нет! По каждому пункту. Поэтому не надо жадно смотреть им в рот и ждать, когда они скажут то, что ты и сам в состоянии вымолвить. Прогрессивный геймер не читает журналы – он сам лезет в интернет и добывает информацию, которая ему нужна, а не ждет когда ему соблаговолят пересказать игровые издания. А как узнать, хороша ли будет та или иная игра? Очень просто – по производителю. Стиль производителя –это константа. Неизменная часть продукта. Можно посмотреть на продукт, который он производил. Например, Ubi Soft делал, делает и будет делать симпатичные, но примитивные в плане игрового процесса игры. Square – может быть, спорные, но всегда очень качественные. Bandai – только для японцев. Sega – время пошло, кидай жетон. Core Design – Tomb Raider и т.д. Если команда разработчиков новая, то в 99% случаев игра будет полной лажей. В противном случае вас ждет вас ждет приятный сюрприз. А что делать, если нет интернета? Ну тогда читайте «Страну Игр» и не забывайте время от времени потряхивать ушами.

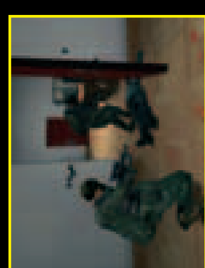
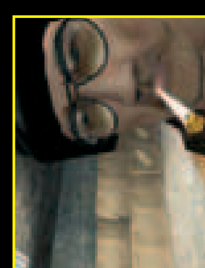
Мастер Бластер

***Виктор Перестукин**: Противоречивое письмо. Во всем. Но из тех произведений читателей, что мы ценим. Кстати, занимательно, это письмо было набрано на печатной машинке и пришло к нам по обычной почте. Бластер, а как же Интернет, источник знаний для геймера? Листаешь все-таки нашу периодику? Или твоя печатная машинка с подключением?*

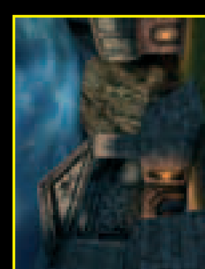
***Юрий Поморцев**: Тема затронута благодатная, поэтому давайте порассуждаем вместе. Материал preview составляется по пресс-релизам и информации от издателей и разработчиков. А чего желают последние? Верно, продать свое детище, да тиражом посолиднее. Поэтому нахваливание проекта идет полным ходом – и AI у нас самый лучший, и графика самая прогрессивная, и эффекты самые эффектные... Как с этим бороться? Здесь нужен опыт и журналистское чутье. Умение увидеть за туманом обещаний реальную картину. А это очень и очень непросто. Поэтому мы никогда не беремся ОЦЕНИВАТЬ факты preview. Мы их только констатируем и в некоторых случаях анализируем – когда, конечно, есть что анализировать.*

С review все как раз просто. В нем мы смотрим на РЕАЛИЗАЦИЮ обещаний. Конечно, оценка субъективна, но она всегда подкреплена аргументами. Соглашаться или нет – тут уж вам решать. Как верно подметил уважаемый Мастер Бластер, мы имеем право на собственное мнение. Но уважаем и ваше.

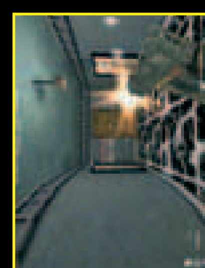


Navy Seals: Quake 3
Один из самых реалистичных модов на военную тему для Quake 3. Принимаем одну из противоборствующих сторон и наслаждаемся ураганным геймплеем.

Unreal — Defence Alliance beta 1
Отличный мод к Unreal, нам предоставляется возможность попробовать себя в роли защитников форта от толп разъяренных ботов.

Half Life — The Opera
Эта конверсия основана на популярном некогда фильме «Hong Kong Blood Opera». Экшен вперемешку с элементами RPG - и есть гремучая основа «Оперы».

Уважаем внимательных читателей и полностью понимаем их негодование. По нашим анонсам в этом номере должен был отвечать господин Назаров! Слышу справедливые возгласы: «Где он?!» или «Выдайте нам Назарова!». Выдадим. Но в следующем номере. Письма со всех уголков нашей Родины уже тянутся могучей рекой к нашему прославленному правдорубу. Подождем. Пусть выскажутся все. Вы согласны?

CONTENT #10 (115)

CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
Swarm Rampage

ВИДЕО
Блицкриг; Корсары 2; C&C: Generals; Thumb Wars; Star Wars Troops; Star Wars - Boba Fett Cartoon

СТАТЬИ
Baldur's Gate II: Shadows of Amn; Stupid Invaders

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1; RealPlayer 8 Basic; DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me; DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000; Quick Time 5.0; Kali 2.3; Kali v.2.4 Patch

SPECIAL
Слово редактора; Macromedia Flash; Скрины к 7 статьям номера; Morrowind Title Music; Morrowind Battle Music

ПРИМОЧКИ
Navy Seals: Quake 3; Unreal - Defence Alliance beta 1; Unreal - Defence Alliance beta 1.1 update; Half Life - The Opera; Half Life - The Opera 1b update

ПАТЧИ
ИЛ 2 Штурмовик v. 1.04; Демиурги v. 105beta2; Civilization III v. 1.21f; Warrior Kings v. 1.3

Рекомендуемые системные требования:
PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM



В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫСОКОХУДОЖЕСТВЕННОМ НОМЕРЕ:

НАША МУЗЫКА
Игровая музыка – время записывать отдельные диски и собирать коллекции. Подборка лучших треков – только в нашем журнале (и на нашем диске!).

НАША ГАЛЕРЕЯ
Досье Агента Купера на лучших японских художников. С подробными комментариями.



НАШ ЭКСКЛЮЗИВ
«Глаз дракона» глазами корреспондента «СИ».
Обзор Morrowind из первых рук – «Аккела» дает добро!
Интервью с создателями Condition Zero.

НАШИ ЛЮДИ
Тутта Ларсен признается в любви к играм!

НАШЕ ВАМ С КИСТОЧКОЙ
Будем знакомы – новый состав «СИ» во всей красе.

А так же самые интересные и вкусные обзоры, коды и прохождения…

Ответы на ScreenWord, опубликованные в 09(114) номере «СИ»: 1 – Comanche 4; 2 – Delta Force: Land Warrior; 3 – Armored Fist 3; 4 – The Sims; 5 – Ил-2 Штурмовик; 6 – Capitalizm II; 7 – Ghost Recon; 8 – Rayman 2; 9 – Settlers III; 10 – Return to Castle Wolfenstein; 11 – Quake III; 12 – Counter-Strike; 13 – Unreal Tournament; 14 – Diablo II; 15 – Warcraft III; 16 – Starcraft; 17 – Nascar Racing; 18 – SWAT 3; 19 – Aliens vs Predator 2; 20 – Tribes II; 21 – Arcanum; 22 – Empire Earth; 23 – Medal of Honor: Allied Assault; 24 – Motor City.


AMERICAN
CONQUEST™
СТРАНА ИГР
GSC GAME WORLD
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА



Демонстрационная игра из комплекта мобильных игровых карт "Лабиринты Удачи" для абонентов МТС и БИ ЛАЙН Москвы и Подмосковья.

Тариф - обычная стоимость исходящих SMS-сообщений.

Перемещаясь по острову, Вы должны захватить клад и добраться с ним до бригантины. Координаты клада и бригантины Вы получите в начале игры. Все остальные игровые объекты располагаются на карте случайным образом. В случае победы количество очков зависит от состояния здоровья Вашего героя.

осуществляется путем посылки команд SMS-сообщением на номер:

500 для БИ ЛАЙН
555 для МТС

Номер центра SMS-сообщений для абонентов МТС: +70957699100

REG *Ваше_Имя*

LAB 2 - с компьютерным противником.

LAB 2 ANY - с произвольным реальным противником.

LAB 2 *Имя_Противника* - с назначенным Вами реальным противником. Эту команду должны отправить оба игрока.

Направление движения передается цифрой, посылаемой с помощью SMS-сообщения

1 2 3 4 6 7 8 9

EX

RTG LAB

PRIZ LAB